

64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 35
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
POKéMON STADIUM 3
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
¡GBA!
¡GAMECUBE!
¡TODO SOBRE LAS NUEVAS CONSOLAS!
Juegos, fechas, desarrolladores, accesorios...
¡LA GRAN REVELACIÓN!
MARIO TENNIS
¡Un juego de pelotas!
8 414090 102780
00035



Número 35 30 de noviembre 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: m64@esdecir.com

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero y Mª José Soto

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaume Muñoz

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Alfredo López
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

No hace mucho tiempo, los primogénitos de los señores feudales eran apartados de sus familias en su más tierna infancia y recluidos durante años en academias militares, de las que salían barbados, diestros con la espada y jinetes expertos. Así se preparaban para –como sus padres– servir a su rey y aplastar las rebeliones de sus hambrientos vasallos.

Apenas se los podía considerar adultos cuando ya tenían la piel grabada de cicatrices y el carácter endurecido por la severidad de la instrucción, la rivalidad a muerte con otros nobles y el miedo a la traición de los aduladores. Una vez sucedían a sus padres en el gobierno de sus marcas, el hastío de la vida señorial se apoderaba de sus días, y contra aquél, de poco servían las cacerías, los banquetes o el ensañamiento con ladrones y brujas. No había entonces dragones, ni hadas madrinas, ni tesoros: todo eso nos lo inventamos después. Princesas, sí: desdentadas, pestilentes, piojosas y crueles. Sólo las Cruzadas rompían con esa monotonía, y de ellas los señores feudales volvían tuertos, mancos y consumidos por las fiebres, sin otro botín que el haber satisfecho su fanatismo.

Ningún tiempo pasado fue mejor: casi todos hemos jugado a los espadachines en el recreo, pero seguro que cualquier noble caballero habría cambiado su vida por la que te ha tocado en suerte.

Además, todas las épocas tienen su encanto; de nosotros depende llenar nuestras existencias de misterio y aventura. Sí, en la era de la realidad virtual, podemos vibrar con los mundos artificiales de *Zelda: Majora's Mask* o *Eternal Darkness*, que habrían hecho las delicias de El Cid; sin embargo, para emociones fuertes, las de la vida, que da muchos palos. Y no pocas satisfacciones.


PARA LOS FANS DE NINTENDO Nº 35 30 de noviembre de 2000

SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES



ANÁLISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 36

SUMARIO



Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

Desde la página 14

VISIÓN DE FUTURO

PLANETA 64

ÚLTIMA HORA

La actualidad más candente y las mejores previews

Todo un campeón

Tras acabar cuarto en el campeonato europeo, Sergio García consigue el tercer puesto en el mundial Pokémon.

Sergio García, de Madrid, ha hecho realidad el sueño de muchos pokéaficionados al convertirse en el tercer mejor jugador de *Pokémon Stadium* de todo el mundo (casi nada), sumando así, una medalla de bronce a las 11 que lograron los atletas españoles en Sydney.

Nadie creía que, tras quedar cuarto en el campeonato europeo, Sergio llegaría tan lejos. Pero demostró ser todo un campeón y ha vuelto con una medalla bajo el brazo.

El camino hasta la medalla no ha sido fácil y, al igual que Ash, Sergio ha pasado por algunos apuros. Su viaje empezó en Madrid, cuando -habiendo entrenado sólo cuatro meses con un cartucho *Pokémon Stadium* de su hermana- decidió presentarse al campeonato español. La cosa le fue de maravilla y logró el primer puesto en la Super Copa, la categoría más dura, dejando atrás los sueños de 511 participantes.

Esta victoria le llevó hasta el campeonato europeo, en Londres, en el que tuvo que plantar cara a rivales de diferentes países. Aunque ajustado, Sergio logró una meritoria cuarta plaza que le daba un billete destino Sydney, la final mundial. El reto era difícil y la fortuna le jugó una mala pasada a nuestro jugador, pues su cartucho se borró en la final europea, perdiendo los datos de los Pokémon que le habían llevado a la victoria.

Pero Sergio no perdió la esperanza y pasó horas y horas jugando a *Pokémon Stadium* para hacerse con un equipo ganador. Aun así el reto más difícil aún estaba por llegar: Ian Garvey, un jugador norteamericano que partía como favorito y que no había perdido ninguna de las siete partidas que había jugado era su rival en el combate por el tercer puesto. Contra todo pronóstico, Sergio dio una lección a Ian y venció, haciéndose con la medalla de bronce. El primer puesto fue a parar al alemán Edwin Krause y la plata al inglés Darryn Van Vuuren.

¡Enhorabuena Sergio!



Aquí tienes a todos los participantes del torneo europeo, el penúltimo escalón que debió superar Sergio antes de convertirse en el tercer mejor jugador de **Pokémon Stadium** *del mundo.*

Bandera roja para F1 Racing Championship.

Ubi Soft cancela el lanzamiento en nuestro país de su juego de carreras.

Los usuarios de N64 de nuestro país no están de suerte últimamente... Parece que tendremos que aprender a vivir con el hecho de recibir los juegos más tarde que muchos países europeos.

Por una parte, Nintendo ha aplazado el lanzamiento de sus títulos *Starcraft, Excitebike 64* y *Pokémon Puzzle Game* hasta el año que viene. Lo peor es que en Inglaterra, por ejemplo, los usuarios de N64 llevan varios meses disfrutando de *Starcraft* y *Excitebike*. Pero aún peor es que este retraso no se debe a ningún ajuste en los juegos, sino a los inescrutables designios del marketing. Como consuelo, Nintendo ha confirmado los lanzamientos para el próximo mes de *Mickey's Speedway, Mario Tennis* y ¡*Zelda Majora's Mask*! No está mal.

Por otro lado, el caso de *F1 Racing Championship* para N64 es algo que nos ha dejado desconcertados. Tras sufrir varios retrasos en su lanzamiento, este juego de carreras que te habíamos presentado en diversas ocasiones y sobre el que teníamos puestas muchas esperanzas, se ha esfumado de la lista de lanzamientos de Ubi Soft España. El título aparecerá, sin embargo, para Game Boy Color. Los motivos de esta cancelación son un misterio, pues el juego se hallaba en un estado bastante avanzado.

¿Serán estos sucesos los primeros síntomas del monstruo Gamecube? ¿Será la tónica general a partir de ahora? ¿Dejará el dire de comerse los mocos mientras juega a *Perfect Dark*?



La versión N64 de **F1 Racing Championship** *tenía una pinta excelente. Es una lástima que no aparezca en España.*

Un nuevo Mew.

Nintendo vuelve a inquietar a los pokéfans con un nuevo personaje misterioso.

El pasado Spaceworld pasará a los anales nintenderos por ser el lugar en el que se dieron a conocer la Gamecube y la Advance. Sin embargo, también hubo otros descubrimientos interesantes.

En una esquina de la feria, y detrás de un bosque de falsas palmeras, había 24 máquinas Pokémon en las cuales los propietarios de un cartucho *Oro* o *Plata* podían descargar el Pokémon 251, Little Serebii. Este Pokémon, sin embargo, no fue concedido a todos los asistentes (sólo pudieron hacerse con él aquellos que presentaban un certificado especial, de los cuales Nintendo había sorteado 10.000 previamente a la feria). Las sonrisas en las caras de estos afortunados hablaban por sí solas. Nintendo acaba de crear un nuevo pokémito.





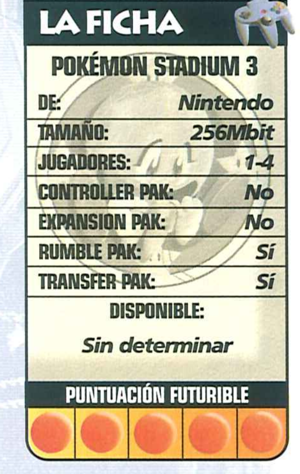
IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿Se incluyen entonces en *Stadium 3* todos los Pokémon creados hasta la fecha?
Encontrarás los 151 Pokémon de la versión Roja, Azul *y* Amarilla, *además de 100 monstruos adicionales que aparecen en* Oro *y* Plata.



¿Eso es todo?
Técnicamente, sí. La presentación se ha pulido un poco y las batallas de Copa, Castillo y Líder Gim. han sido sustituidas por nuevos retos. Por lo demás, Stadium Oro/Plata *simplemente nos trae más batallas Pokémon visualmente asombrosas, tanto contra la máquina como contra tus amigos, que es exactamente lo que esperábamos.*



LA FICHA

POKÉMON STADIUM 3	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



▽ Con todos estos nuevos monstruos, tardaremos meses en volver a saber todos los nombres.

Annoon viene en 26 variedades diferentes – una para cada letra del alfabeto, nada más y nada menos. ▽

◁ Éste es el mortal Hoja afilada en acción. ¡Vamos Chikorita!

Pokémon Stadium 3

Ave Pikachu, los que van a luchar te saludan.

Los pokemaníacos japoneses se han pasado ocho meses librando batallas con *Pokémon Oro* y *Plata* hasta la saciedad. Ahora verán a esos pedacitos de monstruos cobrar vida en exorbitantes figuras 3D en sus N64, en *Pokémon Stadium Oro/Plata*.

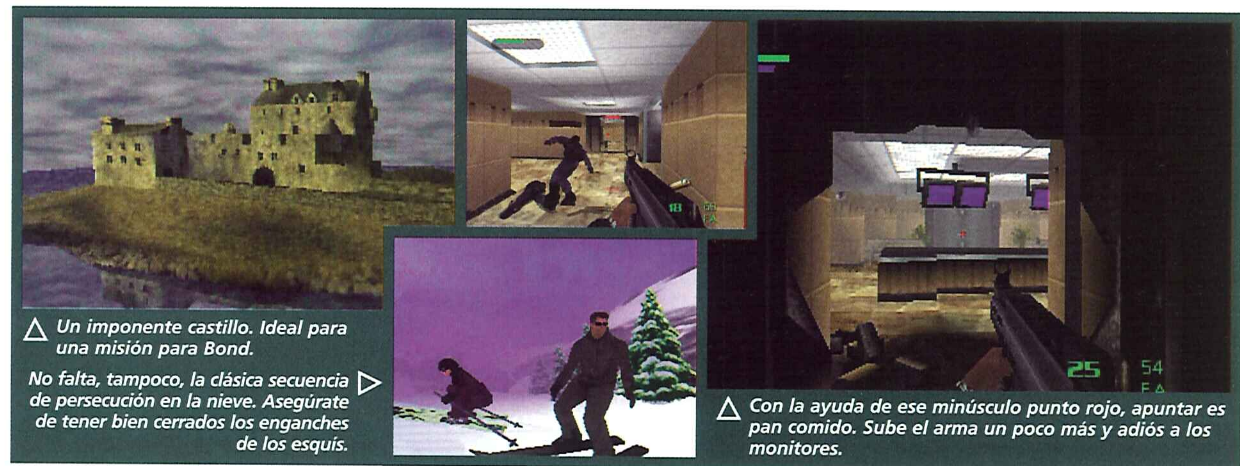
Conocido provisionalmente como *Pokémon Stadium 3* (la versión de *Pokémon Stadium* que apareció en nuestro país era, en realidad, la segunda versión del juego en Japón), lo último de Nintendo será virtualmente indistinguible de su predecesor, salvo por los 100 nuevos Pokémon de *Oro* y *Plata*. Introduciendo tu cartucho Game Boy en el Transfer Pak de la N64 podrás ver a tus propios Togepi, Pichu, Marill o Hoo Hoo pegando fuerte con energéticos ataques tomados prestados directamente de los títulos de Game Boy.

Tal y como viene siendo típico, Nintendo no ha revelado mucho, así que habrá que esperar. Os traeremos noticias frescas en el próximo número.



△ Apártate Pikachu – Pichu es mucho más mono.

◁ *El Marill de agua va a recibir una zurra de manos del psíquico Annoon.*



△ Un imponente castillo. Ideal para una misión para Bond.

No falta, tampoco, la clásica secuencia de persecución en la nieve. Asegúrate de tener bien cerrados los enganches de los esquís. ▷

△ Con la ayuda de ese minúsculo punto rojo, apuntar es pan comido. Sube el arma un poco más y adiós a los monitores.

The World is Not Enough

Despídete de Goldeneye.

TWINE está casi a punto y luce mejor que nunca. A juzgar por estas nuevas capturas, el shoot'em up de Eurocom protagonizado por Bond parece preparado para asestar un buen derechazo a *GoldenEye* –y quizá conseguir lo imposible: hacer unos cuantos cortes y moretones a *Perfect Dark*.

Los detalles cobran una importancia vital en *TWINE*. Cada vez que tuerces una esquina te topas con algo o alguien e, incluso al acercarte a una escalera metálica de inocente apariencia, hay muchas probabilidades de que una inesperada detonación hunda un tramo del pasillo estrepitosamente. Oportunidades no te faltan para saborear esta obsesiva atención a la minuciosidad de Eurocom, puesto que las explosiones muestran ascuas que se desprenden en el estallido principal, así como nubes de humo que ascienden lentamente a medida que el polvo se va asentando.

El comportamiento del enemigo pondrá a prueba los reflejos de los veteranos más experimentados de *GoldenEye*. El alto coeficiente intelectual de los guardias les permite correr a ocultarse en las sombras debajo de escaleras y agacharse bajo los alféizares de ventanas para evitar que la lluvia de cristales rotos les alcance provocándoles la muerte, algo que los enemigos de *Perfect Dark* han probado en sus carnes una y otra vez. Los secuaces de Renard mueren de forma convincente: se balancean hacia atrás al recibir un impacto en el hombro o se desmoronan, poco a poco, con un dolor atroz y el pecho agujereado de balas, antes de exhalar el último suspiro.

El multijugador también está avanzando a pasos agigantados. Las dos uves (velocidad y violencia) que caracterizan las batallas entre Bond, Elektra, Christmas Jones, Renard y el resto de malvados, amenazan con destronar al Simulador de Combate de *Perfect Dark* y arrebatarle la corona de deathmatch del momento. El próximo mes, dedicaremos a este juego una completa Visión de Futuro. ¡No te la pierdas!

▽ Reconocerás esta escena. Está sacada directamente de la película.



◁ El sistema de apunte manual nos suena mucho. ¡Hará palidecer a Rare!

Con una buena combinación de granadas y armas, puedes desfigurar a un guardia. ▷



P & R

Así que *TWINE* tiene muy buen aspecto...
Sí, Rare tendrá que despabilarse, porque resulta asombroso ver tanto detalle en los entornos. Carteles de "Salida" y "Prohibido fumar" adornan las paredes de los niveles; hay extintores colgados por todo el edificio del MI5; e incluso ves sombrillas y tumbonas al lado de piscinas, cuya agua brilla por el reflejo de la luz. En dos palabras: ¡im-presionante!

¿Hay armamento sofisticado?
No te pierdas las siguientes armas: Wolfram P2K, Raptor Magnum, Deutsche M45 y el Watch Stunner, el reloj láser igual al de GoldenEye en todo excepto el nombre. Ahora, al menos, suenan de maravilla y no como antes, que emitían unos ruidos que parecían pistolas de juguete.



Entonces, habrá explosiones a mansalva.
Hemos presenciado el momento en que Bond deslizaba bombas por el suelo para deshacerse de los enemigos más distantes. También hemos visto el tipo de animaciones de recarga del arma que ayudaron a que Perfect Dark pareciese tan convincente. Mira, anonadado, cómo Bond saca un cargador usado de un rifle de asalto, lo tira al suelo, e introduce nueva munición. ¡GoldenEye ya es historia!

LA FICHA



THE WORLD IS NOT ENOUGH

DE:	EA/Eurocom
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE:
Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



GO! GO!

P & R

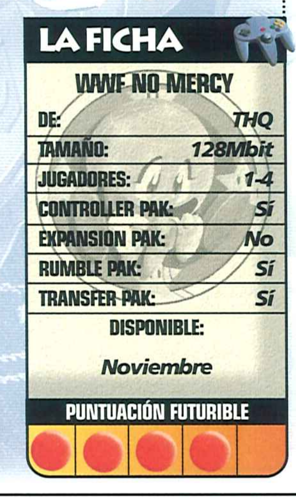
¿Qué es el Smackdown Mall?
A medida que vas ganando puntos en el modo Campeonato, tu luchador acumula dinero, que puedes intercambiar en el Mall por todo tipo de movimientos y accesorios de bonus. Incluso los luchadores de bonus están a la venta. The Undertaker y Dude Love sólo se pueden desbloquear en el Mall, aunque no son baratos.



Entonces, ¿hay más de una arena?
Hemos visto 10, desde Raw is War y Summerslam, pasando por Backlash y Armageddon. Todas ellas son fantásticas.

¿Y luchadores?
Unos 60 en total, todos auténticos. Están todos los que tienen que estar: Kane, Mr Ass, Perry Saturn, Godfather, Scotty Too Hotty y Chyna, a quienes se suman todos los miembros de sus respectivos clanes.

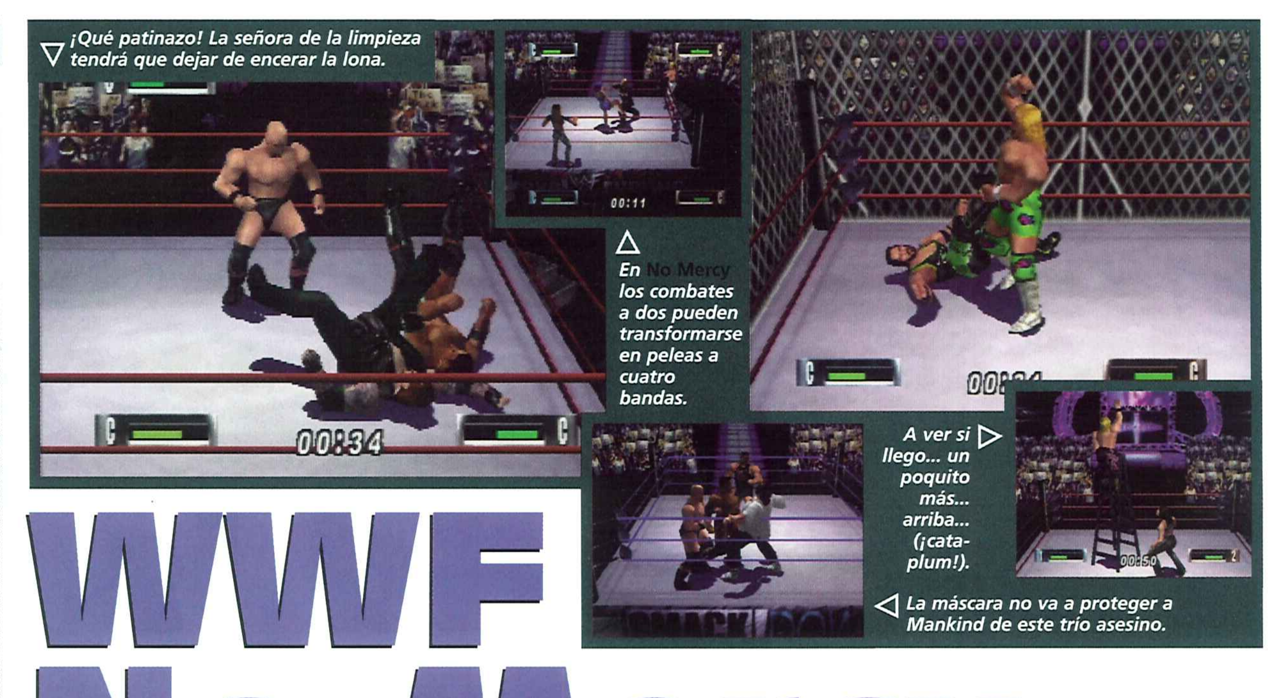
¿Y sangre?
No, de eso nada. Como explicamos en el artículo de la sección Investigación Especial del mes pasado, la sangre sólo borboteará en la versión estadounidense del juego, así que si quieres ver cómo se derrama el fluido rojo, tendrás que hacerte con una versión de importación.



LA FICHA

WWF NO MERCY	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



▽ ¡Qué patinazo! La señora de la limpieza tendrá que dejar de encerar la lona.

△ En No Mercy los combates a dos pueden transformarse en peleas a cuatro bandas.

A ver si llego... un poquito más... arriba... (¡cataplum!). ▷

◁ La máscara no va a proteger a Mankind de este trío asesino.

WWF No Mercy

Inclínate ante el campeón.

A pesar de lo emocionante que fue poner las manos sobre *WWF No Mercy* el mes pasado, la versión que jugamos era aún demasiado primitiva. Por suerte, un nuevo cartucho (y, por tanto, una versión actualizada) de *No Mercy* ha aterrizado en la redacción, y podemos confirmar que es un serio aspirante al mejor juego de lucha.

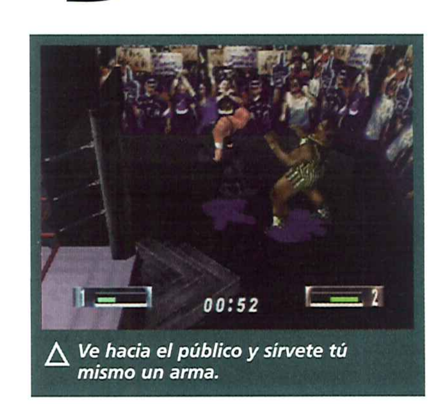
El modo "Crear tu luchador" de *WWF No Mercy* ejemplifica la exhaustividad del juego de THQ. Puedes modificar todo el aspecto de un luchador concreto, desde la perilla al traje que viste en el momento de hacer su entrada triunfal en el ring. Incluso puedes personalizar los movimientos de esos energúmenos musculosos, pues una pantalla con una excelente animación te ayuda a seleccionar las mejores llaves, así como maniobras de inmovilización y provocación para tu estrella WWF. Tienes, asimismo, la oportunidad de elegir al luchador rival, con quien podrás saldar viejas rencillas, por lo que las peleas serán de campeonato. Los clásicos modos de exhibición y campeonato se codean con partidas muy originales, como el excelente "Combate con escalera" (Ladder Match). Observar a un fornido luchador colocar una escalera en el ring y subirse a ella, despacio, hasta el último peldaño con el propósito de agarrar un cinturón suspendido en el aire, resulta tan entretenido como verlo bajar la escalera rodando tras recibir un puñetazo de su contrincante. El modo "Árbitro Invitado", en el que un tercer luchador toma el control de todas las decisiones referentes a inmovilizaciones y lucha fuera del ring, es una opción multijugador muy divertida.

Las luchas televisadas podrían muy pronto ser cosa del pasado, ya que con WWF No Mercy tienes la posibilidad de bajar luchadores, movimientos, objetos y dinero de la versión Game Boy por medio del Transfer Pak, además de contemplar los gráficos de lucha más alucinantes que hayas visto hasta la fecha. Muchas más noticias en el próximo número.

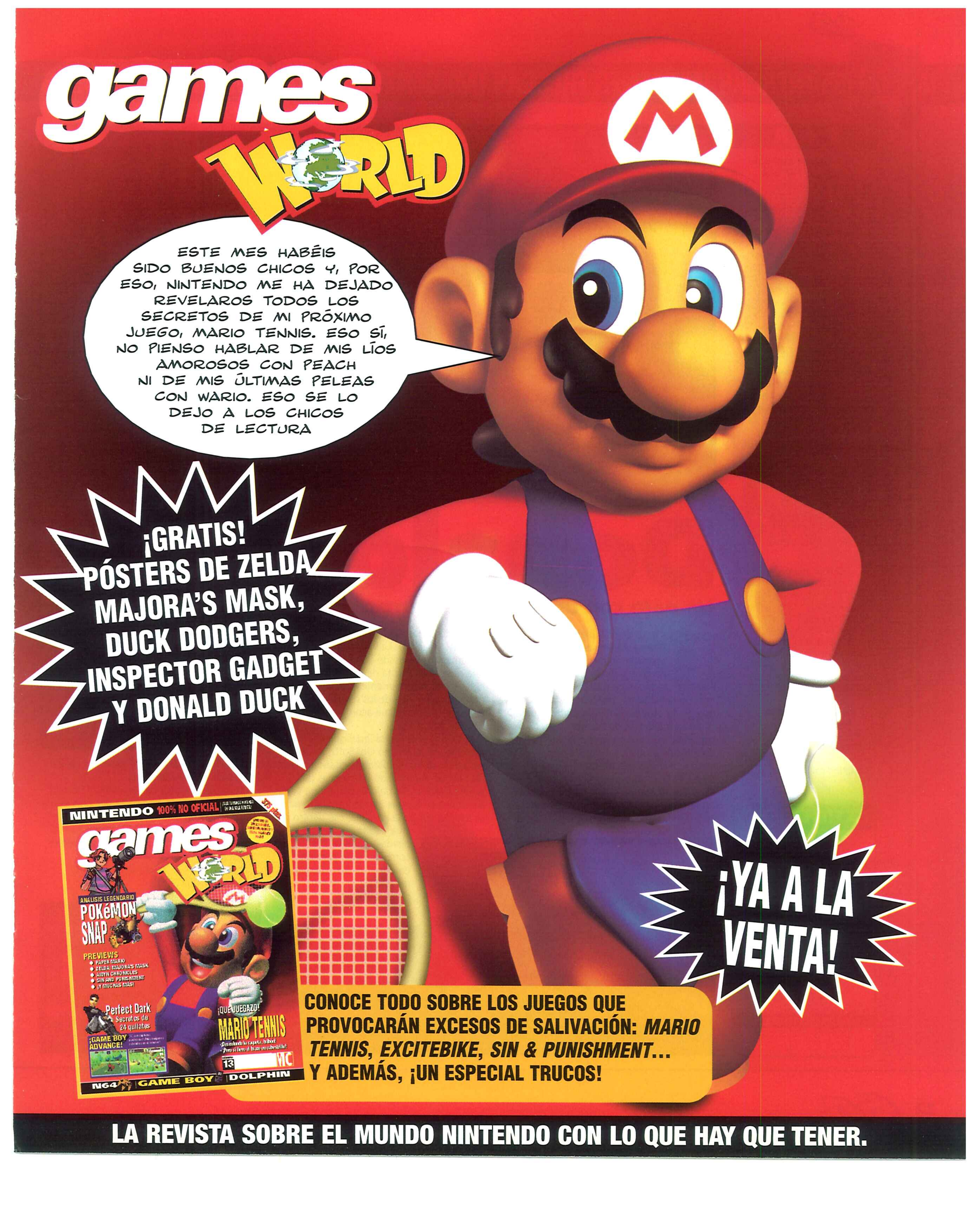
△ ¡Por fin! Un juego de lucha con un público que parece auténtico –y que no se calla.

△ ¿De dónde viene este luchador, del planeta Venus?

◁ Este luchador va a propinarse una patada él mismo. ¡Qué bochorno!



△ Ve hacia el público y sírvete tú mismo un arma.


games WORLD
ESTE MES HABÉIS SIDO BUENOS CHICOS Y, POR ESO, NINTENDO ME HA DEJADO REVELAROS TODOS LOS SECRETOS DE MI PRÓXIMO JUEGO, MARIO TENNIS. ESO SÍ, NO PIENSO HABLAR DE MIS LÍOS AMOROSOS CON PEACH NI DE MIS ÚLTIMAS PELEAS CON WARIO. ESO SE LO DEJO A LOS CHICOS DE LECTURA
¡GRATIS! PÓSTERS DE ZELDA MAJORA'S MASK, DUCK DODGERS, INSPECTOR GADGET Y DONALD DUCK
NINTENDO 100% NO OFICIAL
games WORLD
ANALISIS LEGENDARIO
POKéMON SNAP
PREVIEWS
Perfect Dark
Secretos de 24 quilates
¡GAME BOY ADVANCE!
¡QUE JUEGAZO!
MARIO TENNIS
13
N64
GAME BOY
DOLPHIN
¡YA A LA VENTA!
CONOCE TODO SOBRE LOS JUEGOS QUE PROVOCARÁN EXCESOS DE SALIVACIÓN: *MARIO TENNIS, EXCITEBIKE, SIN & PUNISHMENT*... Y ADEMÁS, ¡UN ESPECIAL TRUCOS!
LA REVISTA SOBRE EL MUNDO NINTENDO CON LO QUE HAY QUE TENER.

P & R

Un camión que nos persigue, ¿de qué me sonará a mí eso?
Está inspirado en Tarzan. Y eso de saltar los toldos de las tiendas tiene más años que Matusalén, fíjate que niveles de este tipo ya aparecían en el título para SNES Aladdin.

Aún así, no tiene mala pinta.
Sí, eso no se puede negar. Donald Duck tendrá un aspecto fantástico, ya que utiliza fondos con varias capas, un rasgo que se ha convertido en sello distintivo de los mejores juegos Disney. Debido a la linealidad del juego, Ubi Soft puede aprovechar toda la potencia de la N64 en los escenarios.



¿Chicos malos?
Chorrocientos, para que el pato pueda ponerles las manos encima. Alces enojados, obreros con ruidosos martillos neumáticos sobre vigas y cepos tan grandes como para atrapar una familia entera de patos, se cruzan en el camino de Donald durante todo el juego.

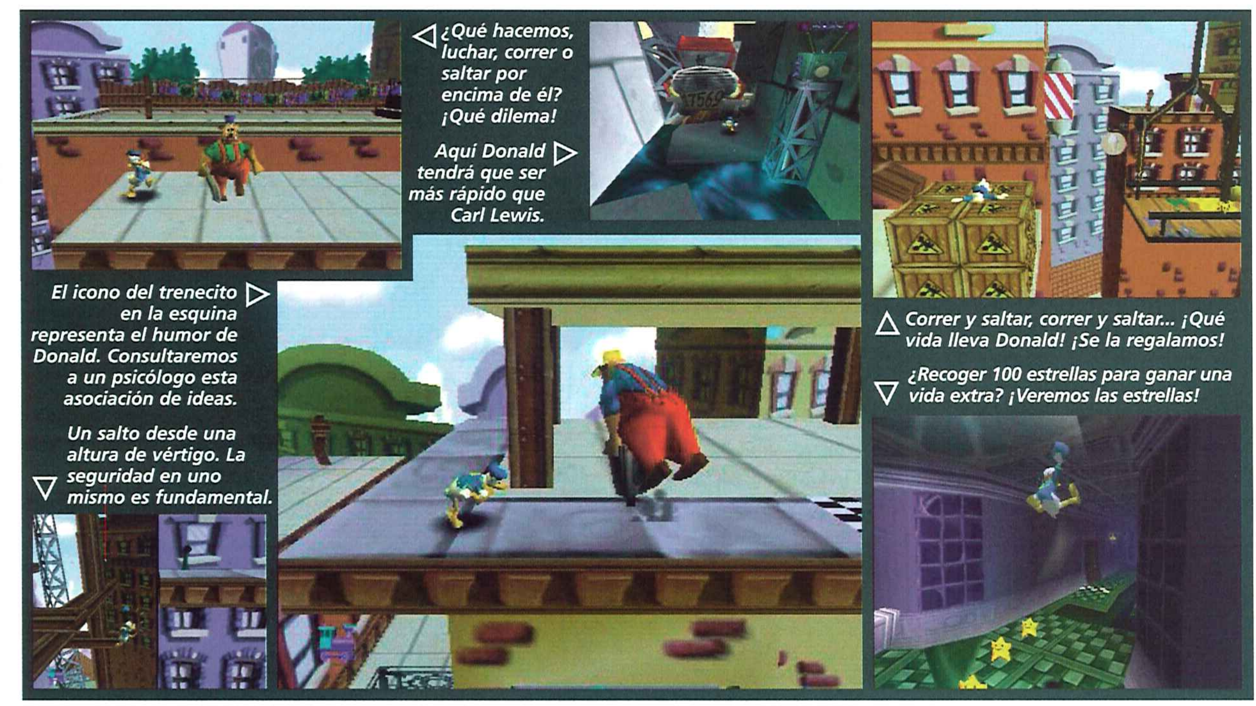
¿Cuántos niveles hay?
24 en total, repartidos por cuatro mundos diferentes. Habrá calles, bosques, lava y otra serie de cosas.



LA FICHA

DONALD DUCK	
DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Finales de año

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



¿Qué hacemos, luchar, correr o saltar por encima de él? ¡Qué dilema!

Aquí Donald tendrá que ser más rápido que Carl Lewis.

Correr y saltar, correr y saltar... ¡Qué vida lleva Donald! ¡Se la regalamos!

El icono del trenecito en la esquina representa el humor de Donald. Consultaremos a un psicólogo esta asociación de ideas.

Un salto desde una altura de vértigo. La seguridad en uno mismo es fundamental.

¿Recoger 100 estrellas para ganar una vida extra? ¡Veremos las estrellas!

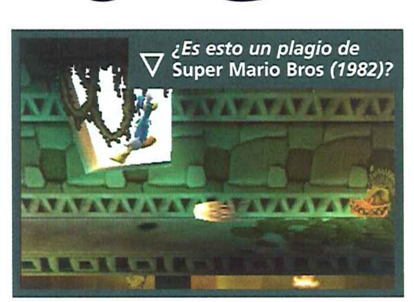
Donald Duck

Un pato con un humor de perros.

Es hora de otro plataformas Disney. Mientras Rare está ocupada perfeccionando *Mickey's Racing USA* (un videojuego que poco tiene que ver con la Factoría), Ubi Soft ya tiene preparada otra dosis de plataformas en 2D.

La fórmula es la de siempre: correr de izquierda a derecha, esquivar a los enemigos errantes de aspecto robótico, saltar y recoger estrellas. No obstante, *Donald Duck: Quack Attack* intenta zambullirse en el profundo mar de la originalidad al incluir un interesante "sistema de humor", en el cual dispones de diferentes ataques según lo enfadado que esté el ánade (o sea, lo baja que esté su salud). La variedad de movimientos va desde un simple puñetazo a una nube polvorienta de puños y pies agitándose violentamente que, como en las mejores secuencias de los dibujos animados del pato Donald, viene acompañada de sonidos metálicos.

En *Donald Duck*, al igual que en *Rayman 2* (del mismo Ubi Soft), se nota la influencia del título para PlayStation *Crash Bandicoot*. Además de las escenas de scrolling lateral, *Donald Duck* integra varias secciones en las que el malhumorado pato se estrella contra la pantalla, cae dentro de lava y salta –no te lo pierdas- plataformas corredizas que penetran y emergen de las paredes. El retorno de los niveles patentados por Disney que incluyen salirse de la pantalla para huir de algo grande y rápido está más que garantizado.



¿Es esto un plagio de Super Mario Bros (1982)?

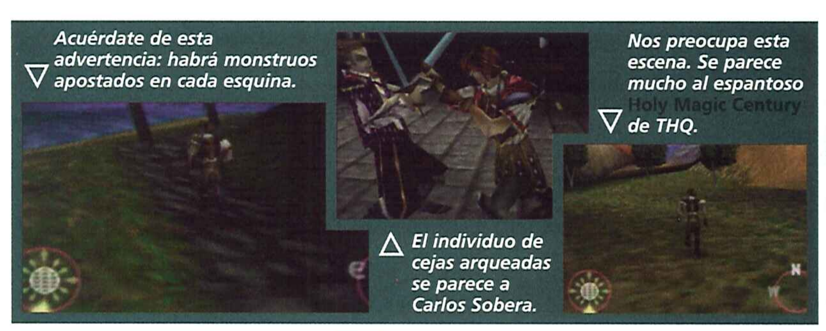
Gracias al motor de *Rayman 2*, *Donald Duck* tiene muy buena pinta (los ojos dan a las estrellas un aire muy a lo Mario). A la espera de otros plataformas, como *Kirby*, esperemos que Ubi Soft incluya suficientes ideas nuevas y éstas sirvan para devolvernos nuestra confianza en los plataformas en 2D...

¿Cómo demonios ha llegado Donald a la azotea? ¿Y el resto de personajes? ¡Este escenario tiene más visitantes que el Museo del Prado!

Los fondos al auténtico estilo Disney son una gozada. El mismísimo Walt no lo habría hecho mejor.







Acuérdate de esta advertencia: habrá monstruos apostados en cada esquina.

El individuo de cejas arqueadas se parece a Carlos Sobera.

Nos preocupa esta escena. Se parece mucho al espantoso Holy Magic Century de THQ.

Aidyn Chronicles

Un RPG de armas tomar.

Sólo una compañía editora ha demostrado tener agallas al enfrentarse a *Majora's Mask* en el último trimestre del 2000. THQ podría incluso acabar dando alguna que otra lección a Miyamoto y compañía con el espléndido *Aidyn Chronicles*.

Los desarrolladores, H20, confían en que los suntuosos gráficos del juego captarán la atención de los RPG-fanáticos: playas abarrotadas de palmeras, extensiones de agua que desembocan en el horizonte, castillos que se alzan desafiantes con un maravilloso cielo azul de fondo y bosques frondosos que reproducen los árboles más convincentes de N64. Las excelencias de *Majora's Mask* no corren peligro de ser superadas, pero *Aidyn* transmite la sensación de libertad de *Zelda* de forma muy aproximada.

Los malvados habitantes, a quienes podemos ver la cara por primera vez en estas capturas, se agolpan en la pantalla en grupos de hasta cuatro combatientes, lo que garantiza batallas muy suculentas en cada turno.

Una copia casi terminada de *Aidyn* nos dará el privilegio de ofrecerte una extensa preview el mes que viene.

Seis personajes en pantalla a la vez. Chúpate esa, Zelda: Majora's Mask.



A H20 se le da muy bien el pincel. Esperemos que el castillo del fondo no sea un mero elemento de atrezzo.

P & R

¿Cómo son los combates?
Se puede disfrutar mucho. Las estadísticas son la estrella del combate, por lo que cualquier cosa, desde la agilidad de tu soldado a la pendiente de una colina, puede afectar el desarrollo de la batalla, aunque H20 tampoco quiere agobiarte con pantallas llenas de dígitos.



¿Se basan en turnos?
Sí, pero, a juzgar por el círculo de diamantes que acompaña a los personajes de lucha, dispondrás de una cantidad limitada de movimientos en tiempo real para poder esquivar los ataques. Como en cualquier buen RPG que se precie, puedes persuadir a extraños para que se unan a tu equipo y te ayuden a librar la batalla en tu favor.



¿La luz es a tiempo real?
Hay un sistema de día y noche como el de Majora's Mask, en el que la majestuosa oscuridad va acrecentándose a medida que el sol se pone, envolviendo los niveles en una bruma misteriosa y aterradora. Ya puedes contar con que un buen lote de atacantes surgirá de entre la niebla para abalanzarse contra ti y desollarte vivo.

LA FICHA

AIDYN CHRONICLES	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Dónde está RIQA? Corren rumores de que la réplica para N64 de *Tomb Raider*, de cuyo desarrollo se encarga Bits Studio, ha sufrido un parón y que el juego está ahora destinado a un lanzamiento en formato Gamecube. Contactamos con Bits para que nos informara de la prometedora aventura en tercera persona; sin embargo, la única respuesta que obtuvimos fue la insulsa frase de rigor: "sin comentarios". Y así nos hemos quedado también después de las ferias Spaceworld y ECTS, en la que no ha tenido presencia.

Pero *RIQA* no es el único juego que se rumorea pasará de la N64 a la Gamecube. Resident Evil: Zero de Capcom, la "precuela" al Resi original para PlayStation, puede ser otro. Nosotros, pensamos que ambas versiones, N64 y Gamecube, están en desarrollo. O, al menos, ésa es la impresión que nos dio Capcom cuando nos enseñó la versión de 64 Mbits en el Spaceworld.



Mientras que Factor 5 está ocupada en los últimos retoques de *Battle For Naboo*, LucasArts ya tiene preparado el próximo juego *Star Wars* para N64, que se llamará *Star Wars: Demolition*. El desarrollo está en manos del equipo que creó *Vigilante 8*, y parte del argumento gira en torno a una serie de torneos de demolición (de ahí el título), en los que aparecen vehículos, personajes, localizaciones y armas de la de la trilogía cinematográfica.

Midway parece estar tomándonos el pelo con *Stunt Racer 64*. Primero, la compañía editora abandonó el proyecto del despampanante simulador de carreras de Boss Games; luego, lo volvió a retomar; y ahora parece que se ha convertido en un título "de alquiler" en los Estados Unidos (sólo se podrá alquilar en los videoclubes). Al margen de lo que pase al otro lado del charco, nos da en la nariz que no habrá lanzamiento en España. Sí que podremos disfrutar, sin embargo, de otros títulos de Midway, como *Midway Arcade Hits* y *San Francisco Rush 2049*, del que tienes una preview unas páginas más adelante. Dos de tres; la verdad es que no está nada mal.



64 VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64







¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

Pero bueno, ¿no sabes que fuerte es quien domina sus pasiones?



BANJO el oso

TECNOLOGÍA

Lento, pero seguro. El lanzamiento de *Banjo-Tooie* se aproxima cada vez más a la Navidad. De hecho, a efectos prácticos, la secuela de *Banjo-Kazooie* está terminada. Así que, mientras que otras aventuras épicas de Rare como *Conker* o *Dinosaur Planet* dicen adiós a un posible lanzamiento para finales de 2000, el oso y el pájaro podrían llegar a tiempo para tomar el postre de Año Nuevo.

Banjo-Tooie es grandioso. ¿No te lo crees? No tienes más que mirar a Chuffy. El tren de vapor (seguro que debe formar parte de alguna frenética carrera sobre raíles más adelante en el juego) se encuentra estacionado frente a la fábrica de Grunty, y tiene 50 veces el tamaño de nuestros héroes. Teniendo en cuenta que Chuffy y las naves a su alrededor, las cuales son aún más enormes, son sólo una fracción del nivel de temática industrial, que hay otro mundo de tamaño similar también con fábricas de por medio y que ambos niveles ocupan tan sólo el 25% del cartucho de *Banjo-Tooie*, podemos afirmar que el juego es enorme, incluso para los estándares de Rare.

Siguiendo el ejemplo de *Donkey Kong 64*, alternas el control de los personajes de Banjo-Tooie a través de las baldosas que hay colocadas cuidadosamente en el suelo. Una vez fuera de la mochila del oso, Kazooie es libre de planear por el cielo de manera indefinida, mientras que Banjo puede utilizar la bolsa vacía para nadar, flotar, capturar enemigos e, incluso, para echarse un sueñecito y así recuperar fuerzas. Mumbo Jumbo es capaz de salir de su cadavérico hogar y dar un paseo en solitario por los mapas. En tu camino hacia los jefes (y hacia la confrontación final con las Brujas Gemelas), igual de altos que los edificios, habrás de utilizar los personajes de la forma más conveniente e inteligente si no quieres sucumbir ante puertas cerradas, enemigos con llaves inglesas en la mano o minijuegos difíciles.

Una vez fuera de la mochila del oso, Kazooie es libre de planear por el cielo de manera indefinida.



El colosal Weldar, la colosal máquina jefe. Está que echa chispas, ¿qué le habrán hecho?

El topo Bottles tiene un mogollón de movimientos nuevos que puede enseñar al dúo cuando están unidos. La magnífica habilidad para disparar (Banjo agarra a Kazooie, quien escupe un huevo, y después tira del cuello del pájaro para recargar), para la cual la cámara cambia a primera persona, sirve de base para el espléndido deathmatch a cuatro barbas de *Banjo-Tooie*, el cual tiene lugar en arenas extensibles no muy distintas de las de *Donkey Kong 64*. Puesto que Rare ha prometido "variedad" en las partidas multijugador, la oferta no puede quedar limitada a sencillos tiroteos. Más bien, un aluvión de minijuegos para un jugador, desde carreras de



LA FICHA

BANJO-TOOIE	
DE:	Rare
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



¿Qué te apuestas a que Industrias Grunty es la tapadera de algún turbio negocio?

Un mundo de lava abrasador. Se notan los progresos desde Lethal Lava Land, de Super Mario 64. ¡Excelente trabajo, Rare!



Mumbo transforma a Banjo en un sonriente T-Rex en Terrydactyl's Land.

Esta vez oirás salir más palabras de la boca de Banjo, no simples exclamaciones.

Chuffy, el tren de vapor, es precioso y enorme. ¡Qué pena que no sea de verdad para montarnos en él!

sacos y tiro al blanco a carreras con cocodrilos podrían surgir como combates multijugador de bonus.

Hay cantidad de detalles de *Banjo-Tooie* que Rare sólo ha insinuado hasta el momento: Jinjos que podrían cobrar más protagonismo, el palurdo de Banjo manteniendo conversaciones inteligibles, "héroes veteranos" de Rare que podrían salir de estrellas invitadas y, lo más excitante, la posibilidad de abrir áreas secretas en el cartucho de *Banjo-Kazooie* aparte de los lugares que ya conocemos en Sharkfood Island, Gobi's Cave e Ice Key Cavern. Cualesquiera que sean los extras que aparecen en *Banjo-Tooie*, seguro que los desarrolladores de *Banjo-Kazooie* y *Donkey Kong 64* nos sorprenderán con un juego de plataformas imponente. El próximo mes te ofreceremos más detalles...

-TOOIE volador

¡Vaya un sitio para contemplar el paisaje! Sin Kazooie, Banjo no podrá alzar el vuelo.

¿Un nuevo deathmatch en primera persona de Rare? Se nos acelera el pulso de sólo pensarlo.

¿Padeces de hidrofobia? Menos mal, porque las secciones acuáticas son una pasada.

El modo escupe-huevos de Banjo. ¿No te recuerda a la pistola lanzacocos de DK64?

Kazooie no puede volar muy alto cuando lleva a Banjo de paquete.

CONTINUARÁ...

No ahueques el ala o te perderás la preview de M64/36 sobre la pareja oso/pájaro.

¡MÁS DETALLES SOBRE EL NUEVO RPG DE MARIO!



△ Si las Koopa están de tu parte, puedes acabar con tres enemigos de una tacada.

◁ ¡Salta Mario, si no quieres que esos tres bichejos te borren la sonrisa!

El inefable Goomba no dejará a Mario ni a sol ni a sombra. ▽

△ Esa tortuga está a punto de enseñarnos su ropa interior.

◁ Un mapa gigantesco. Tienes exploración para rato.

PAPER MARIO

el rol de un fontanero



LA FICHA

PAPER MARIO

DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Por mucho que adoremos a *Mario Golf*, *Smash Bros* y otros títulos por el estilo, no hay nada como las andanzas de Mario al rescate de su princesa. Por lo tanto, ya puedes ir preparándote para echarle el guante a King Bowser, que ha secuestrado a la encantadora Peach por octava vez. El fontanero más solicitado de Mushroom Kingdom tiene un nuevo trabajo entre manos.

El ingenioso universo plataformero de *Paper Mario*, creado a partir de escenarios en 3-D pero poblado de personajes planos planísimos, está repleto de detalles que recuerdan la leyenda del clásico *Super Mario Bros*. La maza de Mario, originaria del legendario *Donkey Kong*, vuelve por sus fueros, acompañada de Tortugas Koopa Voladoras, magos Toad y mansiones infestadas de turbios Boo. Incluso el perfil de dibujo animado de Mario parece un homenaje a los viejos tiempos de las recreativas de *Mario Bros*; por fortuna, todavía puedes sacar a una Koopa de su caparazón y ver cómo huye despavorida en paños menores.

Al tratarse de un juego de rol (*Paper Mario* es la secuela del *Super Mario* RPG para SNES), además de puzzles de plataformas deberás enfrentarte a todo tipo de batallas. Si arremetes contra uno de los malos sobre cuya cabeza pende un signo de exclamación invertido, dará comienzo una escaramuza por turnos; si deseas llevarte el gato al agua, deberás elegir el ataque apropiado, trastear el stick y martillear A en el momento preciso. A medida que charles y reclutes personal en los pueblos, irás ganando ataques extra, al más puro estilo del rol, y tanto tu fuerza como tu agilidad y otras habilidades aumentarán cada vez que acabes con uno de los malos. Es más sencillo



Paper Mario estará repleto de subjuegos, como este concurso televisado. ¿Será esa chica de la derecha la novia de Toad?

Éstas son las Siete Estrellas del Super Mario RPG original.

Toad jamás se cansa de dar consejitos. Aquí no se le entiende ni jota.

Bowser vuelve a la carga con ese vehículo apayasado de Super Mario World.

Creo que a Mario no le bastará con la maza para repeler semejante ataque.

Peach también sabe buscarse la vida. Creo que esta vez no confía tanto en Mario.

que un juego de rol tradicional, pero eso no le resta ni un ápice de adictividad.

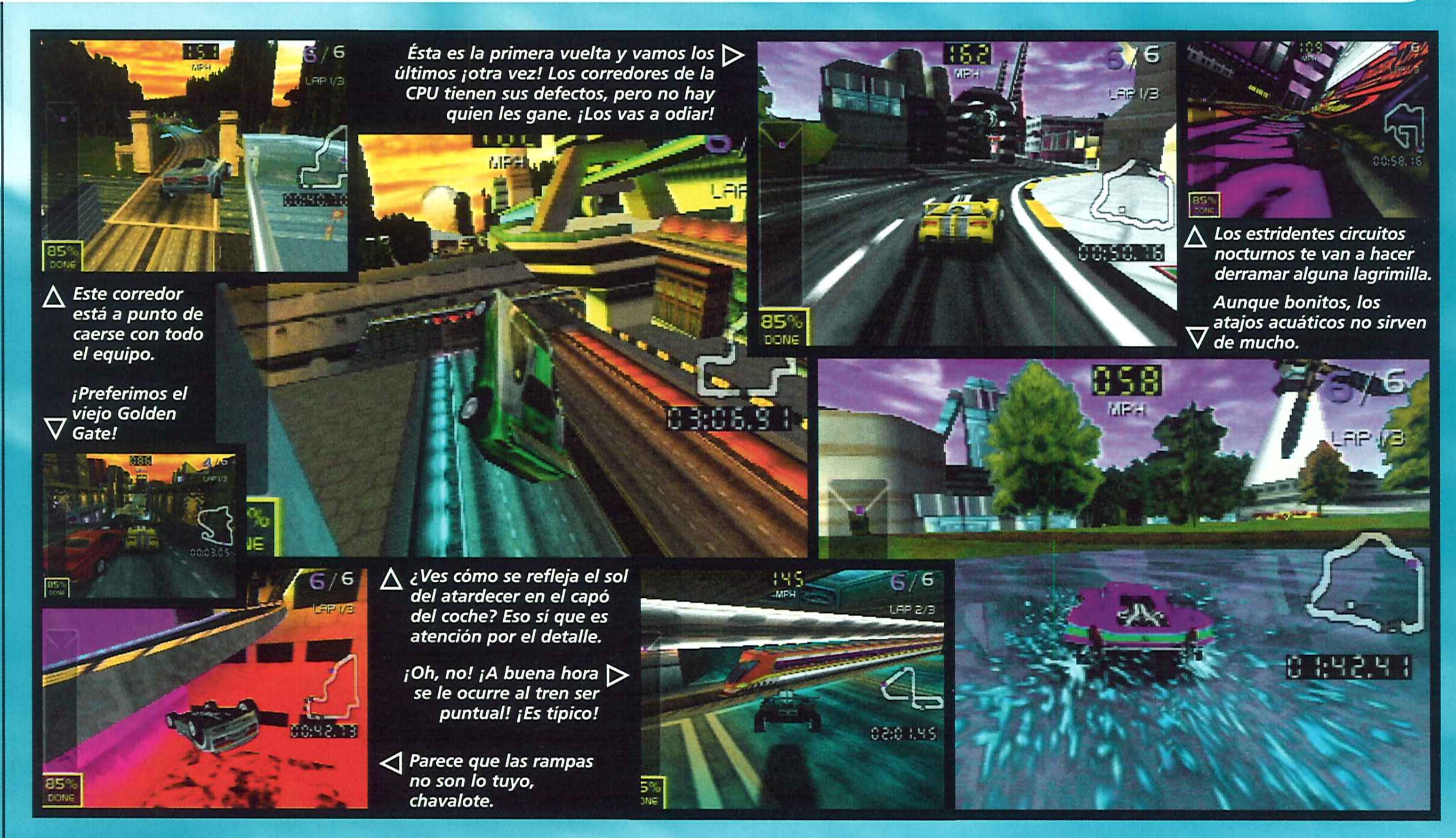
En *Paper Mario*, al contrario de lo que sucede en la mayoría de títulos del fontanero bigotudo, no puedes jugar con la cámara, pero todo está estudiado para que el enfoque ofrezca siempre la mejor visión posible de los alucinantes niveles del juego. Pongamos por ejemplo «Star Falling Hill», uno de esos mundos mágicos típicos de Nintendo, en el que un sinfín de estrellas rutilantes caen desde el cielo y rebotan suavemente alrededor de Mario al chocar contra el suelo. O si no, maravíllate con el pueblecito costero de los Yoshis, repleto de dinosaurios encantadores de todos los colores, y aderezado con escondrijos secretos en las copas de los árboles por los que pululan unos pingüinos de ojos achinados. Incluso el vestíbulo del majestuoso castillo de Peach tiene mejor pinta que nunca, gracias a la presencia, entre otros, de Toads, Koopas, ratones mecánicos y el mismísimo Luigi.

Sin embargo, no todo va a ser explorar, charlar y batallar. Para *Paper Mario*, Nintendo promete la incursión de un buen puñado de subjuegos aparte de la aventura principal, como por ejemplo, un interesante programa concurso. Además, tendrás la oportunidad de controlar a la mismísima Princesa Peach para ayudarla a dar con la salida del castillo de Bowser. No esperes de *Paper Mario* una aventura épica al estilo de *Zelda*. Al fin y al cabo, la sencillez de su jugabilidad es obligada si tenemos en cuenta que se trata de un título dirigido a los más pequeños de la casa. No obstante, vete preparando para una aventura innovadora y trepidante de tu fontanero preferido.

GRÁFICOS **...alucina con el pueblecito costero de los Yoshis, repleto de dinosaurios de todos los colores.**

CONTINUARÁ... Analizaremos *Paper Mario* dentro de un par de números.

¡MÁS CAPTURAS DE LAS CARRERAS FUTURISTAS DE MIDWAY!



Ésta es la primera vuelta y vamos los últimos ¡otra vez! Los corredores de la CPU tienen sus defectos, pero no hay quien les gane. ¡Los vas a odiar!

Los estridentes circuitos nocturnos te van a hacer derramar alguna lagrimilla.

Aunque bonitos, los atajos acuáticos no sirven de mucho.

Este corredor está a punto de caerse con todo el equipo.

¡Preferimos el viejo Golden Gate!

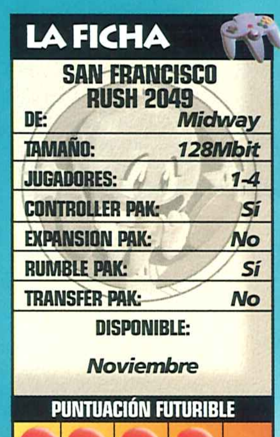
¿Ves cómo se refleja el sol del atardecer en el capó del coche? Eso sí que es atención por el detalle.

¡Oh, no! ¡A buena hora se le ocurre al tren ser puntual! ¡Es típico!

Parece que las rampas no son lo tuyo, chavalote.

SAN FRANCISCO RUSH 2049

las trompadas del siglo XXI



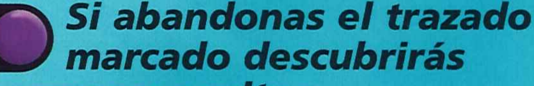
LA FICHA

SAN FRANCISCO RUSH 2049	
DE:	*Midway*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
CONTROLLER PAK:	*Sí*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Noviembre*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Aún hoy, San Francisco -por sus calles empinadas, su idílica bahía y su famoso puente- sigue siendo el marco ideal para un juego de carreras. Pero si damos un salto en el tiempo veremos que el paisaje urbano de neón y las inexplicables rampas a 30m de altura de *San Francisco Rush 2049* transforman la ciudad en un escenario mejor si cabe, en el que habrá carreras muy animadas.

La estrategia del "ve a donde quieras", presente en las entregas anteriores de Rush, convierte a *Rush 2049* en el *Mario 64* de los juegos de velocidad. Los circuitos son lo bastante extensos si te mantienes pegado a la pista, aunque si abandonas el trazado marcado descubrirás mundos enormes y ocultos con callejones, parques pintorescos, pasos elevados transparentes y pozos de lava subterráneos. Es una opción tan tentadora que dejarás la carrera y saldrás pitando a explorar cada rincón, gesto que te será recompensado con el más extravagante de los atajos. En una sección en concreto tendrás el corazón en un puño mientras subes una rampa de cemento, atraviesas un túnel brillante, pasas por un paso elevado de cristal, bajas para ir por una pista de tierra y desde una colina vuelves a la carrera; todo ello sin que la aguja del velocímetro baje de los 320Km/h.



TECNOLOGÍA ***Si abandonas el trazado marcado descubrirás mundos enormes y ocultos.***

Pero, incluso si no llegas a admirar las impresionantes delicias que hay fuera de la pista, los gráficos de *Rush 2049* te deslumbrarán, desde los cegadores escenarios llenos de color –incluido un horizonte nocturno plagado de rascacielos que parecen un millón de árboles de Navidad- al resplandor de las luces que



◁ Durante la carrera, perderás de vista a los coches rivales.

Al retocar la gravedad, notarás un nudo en la garganta durante los saltos. ▽

△ Alguien se olvidó de encender esas monumentales lámparas de lava.

Utiliza los alerones del coche para evitar un final poco feliz en los saltos altísimos. ▽

No parece muy divertido este circuito de acrobacias. ▷

◁ Las piruetas en pleno desierto, en cambio, parece que salgan solas.

Las repeticiones no tienen la calidad de las de Ridge Racer, pero se pueden ver. ▷

El mapa de la derecha muestra la longitud de los tortuosos circuitos de Rush 2049. ▷

ISCO

rebotan contra la carrocería perfectamente abrillantada de los coches. La iluminación es a tiempo real: si te alejas de la luz de las farolas por la noche, te adentrarás en la oscuridad más absoluta. Aunque no haya niebla, el juego nunca se ralentiza, ni siquiera cuando sales con un estruendo de un túnel para encontrarte volando a cientos de metros de altura, con el manto de la ciudad extendido a tus pies. A la larga lista de detalles del juego se añaden los escenarios interactivos: señales de stop deformables, cactus que explotan y conos de tráfico con los que puedes chocar.

El manejo complementa perfectamente las vibrantes carreras de *Rush 2049*. Al menor toque del freno el coche empieza a derrapar con un chirrido de neumáticos y consigues pasar curvas rápidas de 180° con asombrosa facilidad. Es posible conducir el coche sobre dos ruedas, subir paredes curvas e, incluso, utilizar los alerones retráctiles del vehículo para dar giros y vueltas en pleno aire tras despegar de una rampa a toda velocidad. Midway se está tomando el desarrollo de *Rush 2049* muy en serio (hay zonas de aceleración para que la velocidad extra te ayude a dejar atrás a los demás corredores).

Si bien Midway sólo tiene previstos seis circuitos, *Rush 2049* te llevará meses acabarlo, gracias a la irritante IA de los coches de la máquina. Además, cuenta con un multijugador rapidísimo y un magnífico modo de acrobacias, ambientado en desiertos, almacenes y parques con los colores del arco iris, que te mantendrán ocupado cuando el modo para un jugador se te haga pesado. *Stunt Racer 64* pereció en las turbias aguas del desarrollo, pero con *Rush 2049*, la N64 no se quedará corta de chirrido de neumáticos y capoes abollados el próximo noviembre.

CONTINUARÁ... Daremos una vuelta con *Rush 2049* en un par de meses.

EL FUTURO ESTÁ AQUÍ

La nueva generación ya ha llegado...

Por fin, después de una larga y acongojante espera, Nintendo decidió, el 24 de agosto, en un inmenso salón de Tokio, acabar con los rumores que circulaban sobre las herederas de la Game Boy Color y la N64. Estamos hablando, como no, de la Game Boy Advance y la Gamecube y, aunque ya te las presentamos el mes pasado, hoy te ofrecemos un análisis más profundo.

DIGICARD

Con sus 4 Mbit, la tarjeta de memoria de la Gamecube tiene 16 veces más capacidad que el Controller Pak oficial de la N64. Si le añadimos el SD-Digicard Adaptor de Nintendo, también puedes utilizar las nuevas Tarjetas de Memoria SD de Panasonic, y aumentar la capacidad hasta 64MB (512 Mbit), de modo que se dispone de una capacidad de almacenaje increible en menos espacio del que ocupa un sello de correos.



ENLACE CON GBA

Mediante un simple cable, la Game Boy Advance se conecta directamente al puerto del mando. De esta forma, los juegos de la Gamecube pueden utilizar la pantalla de la GBA para que cada jugador disponga de su propia ventana, en forma de mensajes secretos, radares personales o resúmenes estadísticos. El potencial para juegos es enorme, si bien el control sufre serias restricciones, viéndose reducido al D-pad y cuatro botones.

PUERTO DE MANDO

Son un poco más pequeños que los de la N64, pero con la misma forma semicircular y la misma toma de tres entradas. Como era de esperar, hay cuatro puertos para que las partidas multijugador sean una auténtica gozada (chúpate esa, PlayStation 2).





GAMECUBE

Después de tanto especular con el nombre (que si Dolphin, que si Star Cube...), Nintendo ha decidido bautizar con el nombre de Gamecube a su consola de próxima generación. De esta forma, la gran N ha elegido un nombre que ilustra a la perfección el propósito de su máquina: no sirve para escuchar música, ver DVD o enviar correo electrónico. Tan sólo para jugar.

ASA DE TRANSPORTE

Esta genial asa de transporte sobre sale unos 30mm y convierte a la Gamecube en la primera consola que puedes llevarte a casa de los amigos sin necesidad de vaciar primero una bolsa usada de El Corte Inglés.

DISCO

Se acabaron los cartuchos: paso al Gamecube Optical Disc de 80mm, que encaja a la perfección en el espacio que hay debajo de la tapa mágica. Con sus 1.5 Gb de capacidad, es algo más pequeño que un DVD, pero de todos modos, ¿qué desarrollador es capaz de aprovechar toda la capacidad de un DVD? 1.5 GB es unas 50 veces más grande que Legend of Zelda: Ocarina of Time. La Gamecube sólo tiene una misión: leer videojuegos y, por esta razón, Nintendo no la ha hecho compatible con DVD o CD. Sin embargo, la industria del cine y de la música confía cada vez más en los discos pequeños como formato estándar para sus productos, y como Panasonic planea lanzar lectores de DVD compatibles con la Gamecube, todavía es pronto para asegurar que la Gamecube carecerá de opciones multimedia.

DIMENSIONES

Los matemáticos pondrán el grito en el cielo cuando descubran que la Gamecube, en realidad, no es un cubo. Con sus 150 mm de ancho, 110 de alto y 161 de fondo, es más pequeña de lo que parece a primera vista; para hacerte una idea, abulta tanto como una columna de diez CD.

ENTRADA DE TV

Para conseguir ver los mejores gráficos necesitarás una tele con una entrada Digital, pero el tradicional puerto AV de Nintendo servirá para conectar cualquier tipo de aparato televisivo a tu Gamecube.

COLOR

De momento, está planeado el lanzamiento de la Gamecube en varios colores: púrpura, rosa, negro, plateado y blanco, todas con una potente luz naranja que sale de la tapa en la que insertas el disco.









ONLINE

A pesar de que desde Nintendo no paran de hacer hincapié en que la Gamecube ha sido diseñada para jugar en casa, sobre todo acompañado de tres amigos, al final han decidido apostar fuerte por la jugabilidad en red. Los dos puertos en serie que hay en la parte inferior de la Gamecube sirven para conectarse a Internet mediante un Adaptador de Módem (que funciona a 56 Kb por segundo) y un Adaptador de Banda Ancha súper rápido que te brinda la oportunidad de conectarte a la red y jugar con peña de todo el mundo. También hay un misterioso "Puerto de Alta Velocidad" que quizá, y remarcamos lo de quizá, sirva para enlazar dos o más Gamecubes.

ARGOT GAMECUBE

Unas pocas definiciones que debes aprenderte.

MCPDA Modificación de Código de Pulso Diferencial Adaptable: lo que alimenta al chip de sonido de la Gamecube. El sonido apenas necesita memoria, y se pueden oír 64 voces diferentes a la vez.

Armonía Alpha La capacidad interior de la Gamecube para dotar a personajes y objetos de un aspecto semitransparente, neblinoso o vítreo.

Ancho de Banda La velocidad a la que puede escanearse la memoria (3.2 GB por segundo). La Gamecube puede escanear toda su memoria principal en una centésima de segundo (y la memoria de gráficos ocho veces más rápido).

Filtrado Bilineal Un efecto alucinante de la Gamecube que asegura que el escenario que está a lo lejos no se vuelve anguloso al aproximarse.



VAC Velocidad Angular Constante. Permite a la máquina un acceso súper rápido a los discos.

Chip de Tecnología de Cobre El chip central de Gamecube, fabricado por IBM, está compuesto por filamentos de cobre muy finos, que son un 25% más rápidos que los de la PS2, realizados en aluminio.

Velocidad de Transferencia de Datos La rapidez con que puede extraerse datos del disco. La más rápida para la Gamecube es de 25 Mbit; esto permite que *Super Mario 64*, enterito, se cargue en dos segundos y medio.

Flipper Chip de gráficos de la Gamecube fabricado por NEC. El nombre hace referencia al "Proyecto Dolphin", nombre con el que se conocía a la Gamecube antes de su presentación. Recordemos que Flipper es un delfín televisivo muy famoso; sin duda, hace referencia a la rapidez de procesamiento.

GAMECUBE – LAS DEMOS

Luigi, Link, Pokémon, Samus Aran y mucho más en la demo de más de un minuto que sirve para demostrar de lo qué es capaz la Gamecube...



Meowth dio comienzo al show con unos compases de órgano...



...antes de lanzarse al escenario, guitarra en mano...



...con cuatro Squirtles marchosos haciéndole los coros.



Electabuzz y Cía. saltaron a escena...



...y la fiesta de Meowth alcanzó todo su esplendor.



Un primer plano de Meowth completaba la primera actuación...

GO! GO!

Gekko El mote que recibe el chip de IBM que alimenta a la Gamecube. Se basa en la tecnología de los Mac actuales, pero se ha adaptado de forma especial para que concentre su potencia en la lectura de juegos.

GFLOP La medida que permite saber lo rápido que la máquina hace sus sumas. Gamecube puede realizar 13 GFLOPs (millones de cálculos por segundo), más del doble que la PS2.

Latencia Lo que tarda un juego en acceder a algún dato de la memoria que se le haya pedido. En la Gamecube tardará unos 0.00000005 segundos. Esto quiere decir que es de seis a diez veces más rápida que otras consolas.

Luz HW "Luz de Hardware". La Gamecube incorpora ocho luces que sirven a los desarrolladores para iluminar sus juegos sin que esto afecte a la velocidad del título.

Memoria La Gamecube puede almacenar millones de datos. Con 24 MB de memoria principal, más 16 MB de memoria para otros menesteres más lentos, la Gamecube es capaz de almacenar entero el cartucho de *Ocarina of Time* y mucho más. Se puede utilizar en parte o en su totalidad para gráficos, pero tengamos en cuenta que el chip de gráficos ofrece una memoria extra y específica de 3MB.

Compensación de Movimiento Capacidad del hardware de la Gamecube para dotar a los objetos que se mueven de una estela, como si se tratara de un movimiento borroso. Algo parecido a lo que puede verse en el modo repetición de *RR64*.

Polígonos por Segundo La rapidez con que pueden plasmarse las formas en pantalla. La Gamecube permite de 6 a 12 millones de formas por segundo mientras se juega, mucho más que la PS2.

S3TC Permite a los desarrolladores condensar montones de texturas súper detalladas (modelos de pared, trajes de los personajes) en un solo disco, y descargarlos con posterioridad sin que afecte a la velocidad del juego.

Suavización de píxeles La capacidad de la N64 para difuminar líneas irregulares que no confundan a los ojos es opcional en la Gamecube.

EL MANDO

Con cada nueva consola, Nintendo rehace el mando de control. Como era de esperar, el joypad de la Gamecube es revolucionario.

LATERALES

Los botones L y R son más grandes y tienen una hendidura en el centro para acomodar el dedo índice. También son analógicos, por lo que distinguen la fuerza y el tiempo de la presión que ejerces sobre ellos; va de perlas para acelerar en un juego de carreras.

BOTÓN Z

Ya no está situado en el centro, sino en la parte superior derecha del mando. Es del mismo color que el botón A para resaltar su importancia como botón de disparo alternativo.

DOS PADS

Olvídate de coger el mando por el centro, ya que el stick analógico, idéntico al de la N64, se ha trasladado a la izquierda, y el D-pad queda en un lugar mucho más accesible.

BOTÓN A

Este gigantesco botón A sirve de gatillo principal y a su alrededor se alinean tres botones secundarios: B, X e Y. De este modo te resultará más fácil dar con ellos con el pulgar.

START/PAUSA

Nintendo es la primera en reconocer que el botón de "Start" se utiliza mucho más para activar la pausa durante una partida.

STICK C

Este segundo stick analógico sustituye a los botones C de la N64. Ahora gozas de mayor libertad para mover la cámara del juego; en juegos como Perfect Dark puedes utilizar el stick de la izquierda para apuntar y el stick C para moverte.

RUMBLE PAK

El mando incorpora un motor que hace innecesaria la incorporación a posteriori de un Rumble Pak.

WAVEBIRD

El "Wavebird" es idéntico al joypad normal de la Gamecube, pero sin cable. Debes conectar una pequeña caja en el puerto de mando de la consola, y el mando sin cable se comunica con ella mediante un radiotransmisor, todo ello en un radio de diez metros. No funciona con infrarrojos, por lo que no hace falta que apuntes a la Gamecube, ni que obligues a la gente a quitarse de en medio. En pocas palabras, es fantástico, y Shigeru aseguró que la caja será mucho más pequeña cuando se desarrolle la forma definitiva.

LA DEMO DE SHIGERU

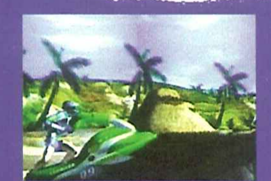
Para demostrar las propiedades del mando, el señor Miyamoto y su equipo incluyeron una demo alucinante en la misma Gamecube. Tras realizar un primer plano de un mando que reposaba en una mesa iluminada al quite de la mansión de Luigi, Shigeru demostró que podía utilizar el mando real que tenía en sus manos para desplazarse por la versión virtual, al tiempo que una especie de fantasmilla hacía muecas y piruetas en la pantalla cada vez que pulsaba un botón.



Los botones se iluminaban en pantalla cuando Shigeru los pulsaba.

Por fin, después de tanto tiempo, la próxima generación ha llegado. Mientras Sega, Sony y Microsoft malgastan cantidades prohibitivas de dinero en sus "máquinas multimedia", Nintendo, sin hacer mucho ruido, ha creado dos consolas, la Game Boy Advance y la Gamecube, que comparten un mismo objetivo: aportar al mundo los mejores videojuegos que se han visto jamás.

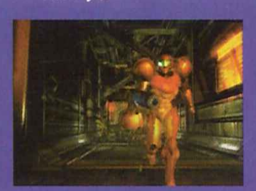
Las consolas, que pudieron verse por vez primero en el Spaceworld de Nintendo en Tokio, tienen un aspecto excelente, al menos por fuera. Pero el peculiar perfil de la Gamecube o el atrevido diseño de la GBA no lo son todo. Dentro de esas carcasas de



...momento en el que se iniciaba una demo alucinante de Wave Race...



...con unos segundos preciosos de piruetas. A continuación...



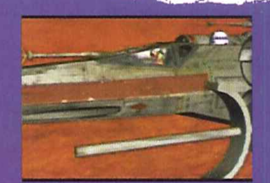
...Samus volvía a escena, huyendo de unos bichos con mala pinta...



...hasta que se acordó de la pistola que llevaba en el bolsillo.



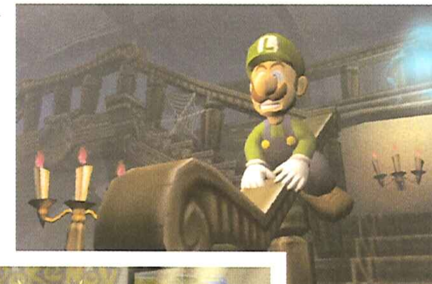
Factor 5 trasladó Rogue Squadron a la Gamecube.



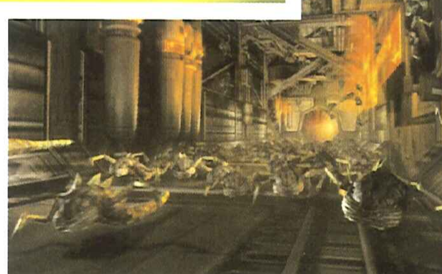
¡Atención! Si hasta puede apreciarse a Luke en el sillón del piloto.

LOS JUEGOS

DEMOS
La próxima generación de videojuegos


Luigi's Mansion es uno de los proyectos más serios de Nintendo para la Gamecube. En la demo, el bigote de Luigi se movía con el aire.


Meowth's Party aprovechó el motor de Pokémon Stadium para causar sensación.

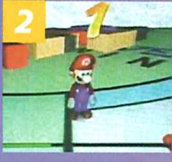

Lo más seguro es que las imágenes de Metroid pertenecieran a escenas de vídeo y no al propio juego, pero de todos modos, esos bichos nos pusieron los pelos de punta.

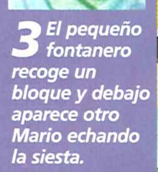
plástico se oculta la tecnología más avanzada; con ella, Nintendo pretende que los desarrolladores puedan aprovechar todas su potencia con el menor esfuerzo posible, de modo que la plasmación de sus ideas no se vea limitada por ciertas incompatibilidades.

el máximo rendimiento posible de los gráficos de la Gamecube. ¡Qué tontería! No hay más que echar un vistazo a las anonadantes demos que mostraron en el Spaceworld (escenas de *Wave Race* que más bien parecían una

MARIO 128
El despegue se produjo con la demo, cachonda y totalmente controlable, del potencial de la Gamecube por parte de Shigeru Miyamoto.


1 Un inicio sorprendente, ya que en pantalla aparece corriendo un Mario al estilo del de los años 80.


2 La cámara se aproxima y vemos que, en realidad, se trata de una reproducción realizada con 128 bloques de colores. El auténtico Mario pulula por ahí cerca.



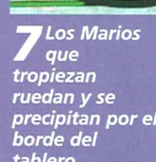
3 El pequeño fontanero recoge un bloque y debajo aparece otro Mario echando la siesta.

4 El segundo Mario empieza a mover bloques, y un montón de Marios se ponen manos a la obra...




5 ...hasta que el tablero circular se llena hasta los topes con 128 Marios.


6 Shigeru crea obstáculos y fuertes pendientes que los pobres Marios deben superar.



7 Los Marios que tropiezan ruedan y se precipitan por el borde del tablero.

8 Llega la hora de los efectos especiales, ya que Shigsy vuelve invisibles a los Marios y los dota de un borde negro.




9 El genio da forma de cuenco al tablero y todos los Marios se precipitan hacia el fondo. Parece una ensalada de fontaneritos.


10 Al final, tras deshacerse de los Marios, manipula el tablero hasta convertirlo en una pizza, que pasa a introducir dentro de una Gamecube. ¡Alucinante!

Sin embargo, y por encima de la belleza de los gráficos, destaca la noticia de que los destinos de la GBA y la Gamecube están condenados a encontrarse (más bien a entrelazarse); el parecido diseño de ambos logos y esa "A" triangular no son una coincidencia casual. La Game Boy Advance podrá conectarse directamente a los puertos de los mandos de la Gamecube, de modo que sustituirá al Transfer Pak, y cada jugador dispondrá de una ventana individual en la pantalla de su GBA. ¿Te imaginas el potencial? Si tenemos en cuenta que las tarjetas de memoria de la Gamecube son de la misma

capacidad que el cartucho más grande de la N64, y que ambas máquinas pueden conectarse a Internet y bajarse datos de juegos nuevos, las posibilidades son infinitas.

Tan sólo un punto negro con referencia a estas dos nuevas consolas de Nintendo: la espera. En Japón, la GBA aparecerá en marzo y la Gamecube en julio, mientras que en Europa la primera no llegará hasta julio y la otra hasta una fecha todavía por decidir del 2002. Pero tal y como dice Nintendo: "La nueva generación de entretenimiento del siglo XXI empieza aquí". La espera habrá merecido la pena.

"La próxima generación de entretenimiento del siglo XXI empieza aquí." Nintendo

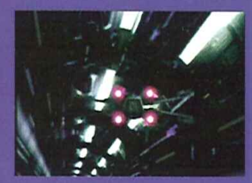
Dentro de poco, *Super Mario 64* parecerá tan anticuado como el *Donkey Kong* de SNES.

De hecho, Nintendo asegura que, para facilitar las cosas a los desarrolladores, han pasado de alcanzar

serie de televisión, Luigi en una mansión encantada, 128 Marios campando a sus anchas por un tablero de Monopoly) para darse cuenta de que la próxima consola de Nintendo aportará los mejores juegos de la historia.


Éstas son escenas de vídeo del juego, en las que aparecen...


...las explosiones más increíbles que hemos visto jamás...


...y unos escenarios que tiran de espaldas.


Después, increíble, Zelda para Gamecube.


Un duelo de espadas terrible con el propio Ganondorf...


...plasmado con todo lujo de detalles y...

GAME BOY ADVANCE

Puede que Nintendo domine a placer el mercado de las consolas portátiles, pero no se duerme en los laureles. La próxima generación de Game Boy está a la vuelta de la esquina...

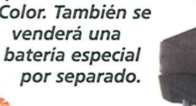
DIMENSIONES



144'5mm de ancho, 82mm de alto y 24'5mm de grosor. La GBA es tan sólo unos cuantos milímetros más larga que la Game Boy Color y pesa más o menos lo mismo. ¡Y el precio tampoco variará demasiado!

BOTONES LATERALES

¡Ajá! Dos botones laterales nuevos a izquierda y derecha que funcionan igual que los de la N64. En Mario Kart Advance *se utilizan para saltar y para disparar armas.*



ENLACE

En mitad del nuevo cable de enlace hay una pequeña caja. Dentro puedes conectar dos cables más y disfrutar de alucinantes partidas a cuatro bandas con tu GBA.

RANURA DEL CARTUCHO

Los cartuchos de la Game Boy Advance son diferentes, y tienen una capacidad de hasta 256 Mbit, la misma que Ocarina of Time *para N64. Será compatible con todos los cartuchos de Game Boy Color.*

INTERIOR

El chip central de 32 bits que hay en el interior de la GBA es 16 veces más rápido que el de la GBC y dispone de 384K de memoria para tus juegos (la Game Boy Color dispone de 4K). Pero hay otro chip, un duplicado de la CPU de la GBC, que garantiza la compatibilidad al cien por cien con los juegos ya existentes para Game Boy.

BATERÍA

Increíble: la GBA funciona durante 15 horas con dos pilas igualitas a las que utiliza la Game Boy Color. También se venderá una batería especial por separado.

BOTONES

Son del mismo tamaño y forma que los de la Game Boy Color, pero como la distancia entre el D-pad y los botones A y B se ha ampliado, su manejo es más cómodo.

INFRARROJOS

Al igual que la GBC, dispones de un puerto por infrarrojos adicional por si quieres intercambiar datos sin cable con otra Advance.

ALTAVOZ

Sólo hay un altavoz, pero puedes gozar de sonido estéreo con auriculares. La calidad es lo suficientemente buena como para incorporar cortes de efectos de sonido de Mario Kart 64 *en* MK Advance.

PANTALLA



Tiene un ancho de 61mm y una altura de 40mm, es capaz de plasmar 32.000 colores en pantalla y 38.000 píxeles (240 en vertical y 160 en horizontal). La pantalla líquida de la Advance es más grande, más nítida y mucho más colorida que la de la GBC: además, emplea la última tecnología TFT antireflejos heredada de las últimas cámara digitales.

JUEGOS VÍA MÓVIL

El Mobile Adaptor GB, compatible tanto con Game Boy Color como con Advance, permite enlazar tu consola con un teléfono móvil y jugar con cualquier otra persona del país. Además, puedes enviar mensajes por correo electrónicos a otras Game Boy, consultar el mini-Internet de Nintendo y bajarte niveles nuevos, mapas y personajes de los juegos. Nintendo demostró la utilidad del Mobile Adaptor con *Pokémon Crystal* (una versión retocada de *Oro* y *Plata* sólo para Japón): dos Pokémaníacos se enzarzaron en una batalla monstruosa, cada uno en un extremo de escenario enorme. Pero debe quedar clara una cosa; mucho nos tememos que el Mobile Adaptor tardará bastante en comercializarse en Europa (si es que lo hace algún día).





...demostrando la calidad que puede tener el juego definitivo.



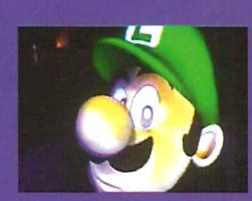
Una explosión de luz dio fin a la escena de Zelda...



...tras la cual apareció esta tétrica mansión.



Una figura siniestra se acercó a la puerta principal...



...y va y resulta que se trataba del bueno de Luigi. ¡Menos mal!



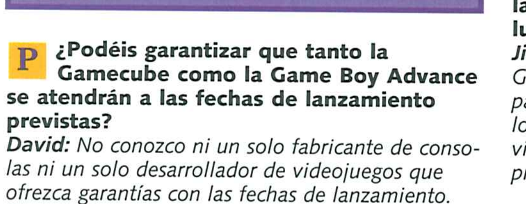
Cuando esta lámpara se cayó al suelo provocando un gran ruido...

ENTREVISTA AL CUBO

Justo una semana después del Spaceworld, Nintendo Europa nos brindó la posibilidad de echar otro vistazo a la Gamecube: además, pobres ingenuos, se sometieron voluntariamente al acoso de nuestras preguntas sobre los planes futuros de la Gran N. Ante el aluvión, no les quedó más remedio que contestar...

LOS SUSODICHOS

Jim Merrick:	Director Técnico de Nintendo América
Satoru Shibata:	Jefe de Nintendo Europa
David Gosen:	Director de Ventas y Marketing Europa



P ¿Podéis garantizar que tanto la Gamecube como la Game Boy Advance se atendrán a las fechas de lanzamiento previstas?
David: *No conozco ni un solo fabricante de consolas ni un solo desarrollador de videojuegos que ofrezca garantías con las fechas de lanzamiento. Nuestra intención es lanzar la GBA al mismo tiempo que en los Estados Unidos en el mes de julio, y a principios del año siguiente procuraremos dar una fecha exacta para la Gamecube. No queremos anunciar una fecha ahora y echarnos atrás más adelante.*



Shigeru planea lanzar Mario 128 al mismo tiempo que la Gamecube.

P ¿Cuánto costará la Gamecube?
David: *Hasta que no estudiemos más a fondo el mercado no pensamos hacer declaraciones sobre el precio.*

P Tras la llegada de la GBA, ¿cuánto tardará en desaparecer la Game Boy Color?
David: *No desaparecerá. Que la Game Boy Advance llegue al mercado no quiere decir que la Game Boy Color quede obsoleta. Hay unos 31 millones de propietarios de la Game Boy Color, y los desarrolladores siguen creando juegos. La GBC aún tiene cuerda para rato.*

P ¿Por qué os sacáis un nuevo formato de disco de la manga para la Gamecube en lugar de optar por el DVD?
Jim: *Nuestra intención no es que la Gamecube sirva de lector de DVD; es una máquina para jugar, por lo que hemos optimizado la tecnología del DVD para aplicarla a una consola de videojuegos. Además, hemos podido incluir unas protecciones contra el pirateo difíciles de burlar.*



P ¿Siguen adelante los planes de Panasonic de lanzar una Gamecube compatible con DVD?
Jim: *Sí, ese sigue siendo el plan. Esta vez Nintendo asegura que permitirá que otras empresas fabriquen la Gamecube. La máquina de Panasonic aparecerá primero en Japón, y competirá directamente con X-Box; habrá que ver qué tal se vende. Pero debe quedar claro que Nintendo se centrará, sobre todo, en la producción de juegos para la Gamecube propia.*

P ¿Cómo enfocaréis la campaña de la Gamecube para hacer frente a la competencia?
David: *Seremos los primeros que nos lancemos al mercado con una consola que sólo sirve para jugar. Somos especialistas; cuando quieres conseguir lo mejor de algo que te interesa mucho, sueles acudir a un especialista. La gente compra una consola para jugar y nosotros, sin lugar a dudas, disponemos de la mejor plantilla de videojuegos que se ha visto en la historia de las consolas.*

De izquierda a derecha Jim, Satoru y David Gosen.

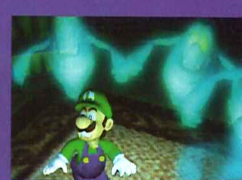
P ¿Cómo planea utilizar Nintendo los módem periféricos de la Gamecube?
Jim: *Cabría recordar que Nintendo hace mucho tiempo que trabaja con aplicaciones en línea en Japón (comercialización de productos en stock de la NES, banca on-line, carreras de caballos para la Super NES y muchas cosas más). Creo que la contribución de la Gamecube al mundo de la red puede ser muy importante.*

P ¿Con qué desarrolladores habéis llegado a un acuerdo?
David: *Ya hay más de doce empresas creando juegos para la Gamecube, pero no podemos deciros de quién se trata. Conseguiremos grandes cosas.*
Jim: El problema de la N64 era el elevado coste de los cartuchos para las empresas editoras; eso nos convenció de que debíamos optar por un formato tipo DVD en nuestra próxima consola.

P ¿Estará Nintendo más dispuesta a desvelar información sobre la Gamecube a partir de ahora?
David: *Compartiremos la información cuando llegue el momento. Nuestro mercado es muy competitivo y sólo revelaremos más datos cuando creamos que nuestros competidores (que seguro nos vigilan con atención) ya no puedan beneficiarse de lo que digamos. Así pues, la respuesta a tu pregunta es la siguiente: ¡sí y no!*



...las llamas de las velas de la esquina se agitaron.



¿Se tratará del juego propiamente dicho? Con el tiempo lo sabremos...



...lo que sí es seguro es que Jo Dark estará en la Gamecube...



...y que cada vez tiene mejor aspecto.



La demo acababa con un festival de luces y colores...



...que al final se transformaron en el logotipo de la máquina. ¡Genial!



△ El poderoso servicio de Peach viene rodeado de corazones rosas.

◁ Sólo puede ser... ¡Waluigi! ¡Sálvanos, Shigeru!

△ Catherine es rara, pero bastante mona.

A ver si encuentras el personaje extra en ▽ esta foto.

El mal cambia de nombre

Waluigi: un nombre sospechoso para un tipo sospechoso. Es el hermano de Wario, y la L invertida que lleva en el sombrero y la raqueta significa que se trata de la versión 'oscura' del hombre del mono verde. De hecho, su extraño apodo es una corrupción de la palabra japonesa 'waru', que significa maldad, y Luigi, que no es sino el afable hermano del fontanero preferido de todo el mundo. En la pista, los poderosos tiros y las risas constantes de Waluigi son suficientes para amedrentar a cualquiera.

MARIO

Al descubierto... ¿el mejor juego de

Las Investigaciones Especiales de N64 nos pueden allende los mares, pero este mes dejamos que Max hiciera el trabajo pesado desde Tokio ("¡dos horas de cola para compraros el cartucho de importación!")

△ ¡Yu-hu! ¡Epa! Los personajes nunca se callan, especialmente cuando van ganando.

LA FICHA

MARIO TENNIS 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	11 de noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Grand slam

Sólo se usan dos botones, pero *MT* tiene un abanico de tiros diferentes que dejarían boquiabierto a Pete Sampras. He aquí algunos de los básicos.



TIRO RASO

Pulsa B para un tiro que pasará casi tocando la red, dejando un rastro de luz azul, señal de calidad.



TIRO CON EFECTO

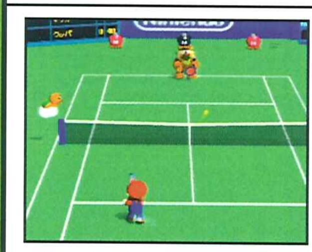
Si pulsas A el tiro irá muy alto y rápido (con un curioso efecto cuando la pelota rebota contra el suelo).





GLOBO

Mueve el pulgar hacia delante del mando, pulsando A y luego B, para conseguir un elegante globo.



DEJADA

Mueve el pulgar hacia atrás del mando, pulsando B y luego A, para producir un tiro que caerá justo detrás de la red.



MATE

Mantén pulsados A y B al mismo tiempo para preparar un mate cuando la pelota está por encima de ti. Es un tiro genial.



TIRO PODEROSO

Cuanto menos tardes en seleccionar el tipo de tiro, más poderoso será cuando la raqueta golpee la pelota.



TENNIS 64

deportes de N64?

El excepcional *Mario Tennis 64* de Camelot, sin duda uno de los mejores juegos expuestos en los salones internacionales este año, ya se ha lanzado en Japón y en los Estados Unidos.

Por suerte, llegará a la península ibérica en un tiempo récord y su lanzamiento se planea para primeros de noviembre, razón por la cual estamos usando un cartucho de importación para un análisis superficial, aunque te prometemos el análisis completo para el mes que viene. Puedes estar seguro de que es material 100% Star Game, así que ya puedes ir descifrando la clave de la caja fuerte de tu tía, la viuda rica. Aquí tienes una muestra del material que encontrarás muy pronto en la versión PAL.



△ *Hemos empezado con uno de los modos de anillos.*

△ *Aquí Mario debería convertirse en el favorito. Están compitiendo en su propia pista, la pista del arco iris.*

◁ *¿Quién es ese que está en la silla del árbitro? Parece que Mario tiene un doble.*



PRESENTACIONES

La secuencia de presentación es clásica de Nintendo – cuca, pelín, entrañable, y que vale la pena ver varias veces para reconocer algunos de los clásicos efectos de sonido. Tras un tenso empate con los hermanos Wario, durante el cual Luigi ha reconocido que no se encuentra bien, Mario sugiere que todo el mundo debería jugar, y los personajes femeninos cantan y bailan para celebrarlo. ¡Buaargh! Nos encanta.

GO! GO!



△ A Kong no le importa quién es su compañero de juego.

◁ Un mate dramático de Mario.

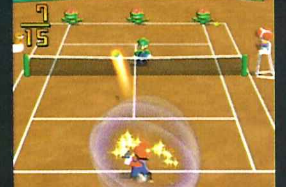
GRUPO DE CINCO

Los 14 personajes principales están divididos en cinco grupos, dependiendo de sus habilidades especiales. Así es como funciona...

Buenos para todo

Mario, Luigi
Como es tradicional en el mundo del deporte de Nintendo, los hermanos Mario son muy buenos en casi todo. Sacan bien, son razonablemente rápidos y ambos poseen un vello facial épico.









Pesos Ligeros

Peach, Daisy, Toad, Waluigi
Aunque no le den a la pelota muy fuerte, su velocidad en la pista hace que sean difíciles de vencer. Pueden llegar a tiros a los que tipos como Bowser ni siquiera se acercarían.

Pesos medios

Baby Mario, Catherine, Yoshi
Estos jugadores son los más ágiles de todos, geniales cuando se lanzan a la red a devolver voleas. También son capaces de ir a por un tiro tras ser engañados por un contrincante astuto.







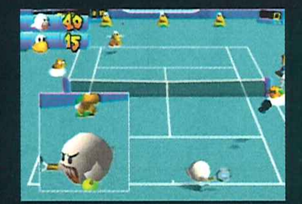


Pesos pesados

DK, Bowser, Wario
Cuando domines los personajes fuertes podrás batir a tus contrincantes con remates enormes y servicios atronadores. No pueden correr mucho, pero raramente lo necesitan.

Voladores

Pata Pata, Teresa
Expertos en hacer rizos con la pelota, lo cual compensa su poca fuerza. También son inmunes a la pista basculante del castillo de Bowser, lo cual los convierte en una buena elección para el Modo Batalla.





JUEGOS DE BONUS

Aquí hay mucho más que tenis 'normal'. Se incluyen al menos tres juegos adicionales, cada uno de ellos con variaciones esperando ser exploradas.

MODO BATALLA

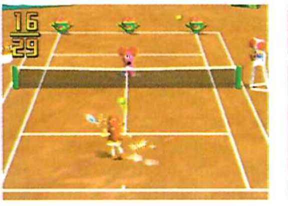
¡Es una locura! La pista de Bowser se inclina cada vez que alguien se mueve, con lo cual los jugadores patinan por el suelo y la pelota rebota describiendo ángulos impredecibles. Sobre la red aparecen unas cajitas con bonus a lo Mario Kart, que contienen uno de entre seis ítems especiales (cápsulas rojas, cápsulas verdes triples, plátanos, setas, estrellas y rayos). Jugar a dobles aquí es una experiencia única.





PLANTA PIRAÑA

La Planta Piraña funciona como las máquinas automáticas de saques, disparando pelotas aleatoriamente en todas direcciones. Tienes que devolver 50 pelotas sin que el jugador controlado por el ordenador las toque. ¿Fácil? Ni hablar. El secreto es pillar un buen ritmo para que el jugador del ordenador siempre tenga los pies mal colocados, pero aún no hemos conseguido anotar más de 42.





Caras conocidas

Aunque Waluigi es el único personaje nuevo que aparece en *Mario Tennis*, hay cuatro nombres que no suenan demasiado familiares, a no ser que tengas un buen conocimiento de la historia de Nintendo...

CATHERINE

El personaje que muchos no van a reconocer es Catherine, que parece una versión de Yoshi en rosa con una ventosa elástica en lugar de boca. Apareció en Super Mario Bros 2, así que sale de las profundidades del pasado remoto.



PATA PATA

Pata Pata es un Koopa Trooper volador de Super Mario Bros. Lo mejor que tiene es la forma que tiene el Mario de Charles Martinet de pronunciar su nombre con ese confuso acento italiano. Esperemos que no lo cambien en la edición europea del juego.





DAISY



Daisy es la otra mitad de la personalidad partida de Peach, y aparece en el juego para permitir que Luigi tenga una compañera femenina en los partidos de dobles mixtos. Apareció en el Super Mario Land de Game Boy, y quizá fue una princesa en otra vida.

TERESA

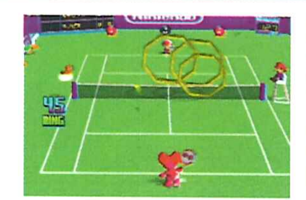
Teresa es una Boo, como se vio en Super Mario World y en Super Mario 64. No teníamos ni idea que esos fantasmas parlanchines tuvieran género, pero a pesar de la ausencia de una reverencia o de un toque de lápiz de labios, parece ser que éste es un personaje femenino.



CON LAS MANOS EN LA PISTA
Como en todos los juegos de tenis, puedes jugar sobre hierba, tierra, pistas duras de exterior y pistas duras de interior. El tipo de superficie influye mucho en cómo rebota la pelota contra el suelo. Aparte de las pistas de juego normales hay tres pistas adicionales basadas en diferentes personajes de Nintendo. Si se gana un torneo con ciertos jugadores, se puede acceder a estas pistas.

CARNE PICADA
Los codificadores de la casa de Nintendo (y Rare) tardan entre dos y tres años en escribir un nuevo juego, pero Camelot hizo *Mario Tennis* en menos de ocho meses. Eso es más o menos lo que se tarda en hacer una plataforma de Game Boy, y el hecho que *Mario Tennis* no se parezca a nada que hayan creado los grandes nombres es loable. Esperemos que todos los títulos futuros salgan tan rápidamente y que sean tan jugables como éste.

ANILLO





Tienes que hacer pasar la pelota por dentro de los anillos para aumentar el número de puntos en juego. Quien consigue el tiro vencedor se queda con todos los anillos, y gana la primera persona que llega al objetivo de puntos programado. Aquí se añade un nuevo elemento táctico, ya que nadie quiere ganar el punto demasiado rápido. Cuanto más largo sea el juego, más anillos se podrá llevar el que consiga el tiro ganador.



Id a por los anillos y acumulad puntos. ¡Es una lotería!



Wario y su hermano siniestro, en una toma de la deliciosa secuencia de presentación.

Catherine, la nueva, se mueve muy bien por la pista, a pesar de su extravagante aspecto.

Éste es uno de los juegos de deportes más jugables y divertidos de la historia.

El Mario azul observa disgustado. Waluigi se ríe.

LA BOMBA
Algunas pistas tienen Koopa Troopers como jueces de línea, y otras tienen Bob-ombs. Si lanzas fuera la pelota, la Bob-omb más próxima estallará para avisar a Mario el árbitro, y no hay discusión posible.

No te preocupes si la mera idea de ver Wimbledon por la tele te hace ansiar algo de aire fresco. Como deporte, el tenis es mucho mejor para jugar en un videojuego que para verlo por la tele, y en *Mario Tennis 64* no encontrarás ningún partido dominado por servicios no devueltos.

El juego se ha diseñado cuidadosamente para favorecer largos peloteos, juego rápido en la red y todas las cosas raras que hacen que el público grite durante un partido largo. Los controles, a primera vista simples, lo hacen fácil de jugar y difícil de dominar, y hay un desenfrenado modo de cuatro jugadores que seguro que hará que tú y tus amigos estéis ocupados como no lo habéis estado desde *Mario Kart*.

Cualquiera que haga un juego de Mario tiene un amplio repertorio de personajes donde escoger, y en Camelot han decidido hurgar entre el catálogo de personajes descartados de Nintendo antes que crear nuevos jugadores 'ordinarios', como Harry y Maple en *Mario Golf*, su otro único título de N64. Así que tratamos con 16 personajes memorables (incluyendo dos que están ocultos), cada uno con un repertorio de habilidades bien equilibrado para asegurarse de que no haya un personaje por el que todo el mundo se pelee en el menú. El único personaje totalmente nuevo, Waluigi, no va a decepcionar, y seguro que va a aparecer en futuras entregas cuando Wario entre en escena.

Los efectos de sonido son excelentes; se basan en una mezcla de ruidos de viejos juegos de Mario y algunos fragmentos hilarantes de voz de los jugadores. Los juegos de cuatro jugadores pueden resultar algo ruidosos, especialmente si interviene el llorón Baby Mario, y los perdedores lloran y se lamentan mientras los vencedores celebran su victoria con expresiones y

DK es el sacador más letal, ya que alcanza velocidades increíbles.

La pobre Teresa no pudo llegar a devolver ese tiro. Es difícil de controlar.

¡Vamos, Mario! Las repeticiones tienen excelentes animaciones.

Ésta es la pista de Kong, situada en un pintoresco claro de la jungla.

TORNEOS

Puedes competir en los torneos con el personaje que elijas, y hay copas en juego si consigues ganar. El torneo de la Seta es muy fácil, y aquí puedes ver lo que pasó cuando lo ganamos con los primeros personajes. ¡Brillante!

MARIO



Aunque al principio del juego hable de paz y armonía, Mario se fastidia por culpa de Wario. El malvado chico amarillo y gordinflón levanta la copa con su nariz colorada y se escapa por una tubería.

KONG



Nuestro viejo y peludo amigo Kong no parece emocionado con la idea de ganar un trofeo de oro, así que cuando alguien lanza unos plátanos a la pista, sólo hay una elección posible para él.

YOSHI



El preocupante hábito de Yoshi de comerse todo lo que ve continúa. El trofeo se convierte en una agradable merienda, y hace que Yoshi ponga un huevo. O al menos, creemos que es un huevo...



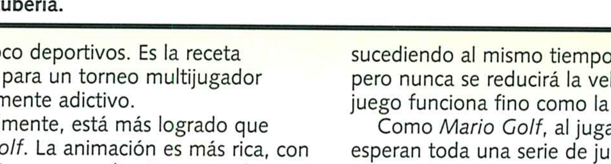
TRANSFER PAK
Como en *Mario Golf*, habrá una versión aparte para Game Boy (prevista para el año que viene) que permitirá importar personajes creados en el modo RPG y enfrentarlos a Mario y compañía en la N64. El Transfer Pak descubre cuatro nuevos jugadores (y suponemos que un montón de secretos más). ¡Guay!

gritos poco deportivos. Es la receta perfecta para un torneo multijugador genuinamente adictivo.

Visualmente, está más logrado que *Mario Golf*. La animación es más rica, con algunos toques muy bonitos como las celebraciones de victoria en el torneo y la expresión ocasional de dolor cuando la pelota le golpea a un jugador en la cara. En un partido de dobles, el jugador que está en la red volverá la cabeza para seguir el movimiento de la pelota adelante y atrás, y lo mismo hará el árbitro Mario desde su silla. Siempre hay varias cosas sucediendo al mismo tiempo en la pantalla, pero nunca se reducirá la velocidad: el juego funciona fino como la seda.

Como *Mario Golf*, al jugador tenaz le esperan toda una serie de juegos adicionales. En particular, el modo Anillos es muy elástico, pues hay cuatro variaciones del tema, y el cartucho guarda un registro de tus victorias y derrotas con cada uno de los personajes que has usado. Nos sorprendería que no hubiera algún tipo de recompensa para aquel que lleve a cabo la fatigosa tarea de acabar cada uno de los modos de juego con cada uno de los personajes. En *Mario Golf* está Metal Mario esperando a la poca gente lo bastante dedicada como para ganar todas las insignias de birdie, así que quizá aquí también está al acecho.

Es un juego realmente impresionante, que consolida a Camelot como uno de los creadores de élite de N64 (aunque también hagan material para PlayStation y PlayStation 2). Los de Nintendo harían bien en hacerles firmar algún tipo de acuerdo de exclusividad, ya que la combinación entre el diseño de personajes de Miyamoto y la habilidad de programación de Camelot ha demostrado ser inmejorable hasta ahora. Con un poco de suerte, cuando llegue la versión europea de Mario Tenis tendremos suficiente práctica para descubrir algunos de sus secretos y ofreceros el análisis definitivo. El próximo número.



El jugador que está en la red volverá la cabeza para seguir el movimiento de la pelota, y lo mismo hará el árbitro Mario.





△ *Mario está a punto de recibir una en la cara. ¡Ay!*

Aquí la mejor táctica es irse corriendo rápido. ▽

△ *Wario agarra el trofeo de Mario y se fuga por una tubería. ¡No dejes que se vaya!*

Hay algo repelente en el viejo fontanero cuando gana con tanta facilidad. ▷



Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



16 Análisis de FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.
17 Análisis de Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party
18 Análisis de Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.
19 Análisis de Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem… Trucos y guía de Donkey Kong 64.
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life*… Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike*. Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8* (2), *ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan*. Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*
30 Análisis de *Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding*. Guías de *Ridge Racer 64* y *ECW Hardcore Revolution* y libro de retos.
31 Análisis de *Perfect Dark*. Guías de *Pokémon Stadium, Res Evil 64, Tony Hawks's Skateboarding* y *Operación Winback.*
32 Análisis de *International Track & Field* y *Pokémon Amarillo.* Guías de *Pokémon Stadium, International Track & Field* y *Zelda Ocarina of Time.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.............................Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑ 10❑ 11❑ 12❑ 13❑
14❑ 15❑ 16❑ 17❑ 18❑ 19❑ 20❑ 21❑ 22❑ 23❑
24❑ 25❑ 26❑ 27❑ 28❑ 29❑ 30❑ 31❑ 32❑

Forma de pago

❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

GB EN AVANCE

A estas alturas ya conocerás muchos detalles acerca de la Game Boy Advance (si no es así, echa un vistazo a nuestro reportaje de la página 24). Pero, ¿qué hay de los juegos? En el Spaceworld se mostraron diez y cuatro más en el ECTS, a los que hay que sumar los que están en desarrollo. De momento, Rare no tiene planes para GBA, pero otros desarrolladores, tanto europeos como americanos, están trabajando en títulos como *Ready 2 Rumble 2, Dropzone, Spyro the Dragon, Rayman…* Como puedes comprobar, material de primera. A continuación te presentamos, rápidamente, lo que los desarrolladores japoneses se traen entre manos:

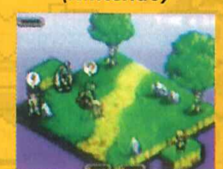
RPG




Dokapon (Asmik)

Fire Emblem (Nintendo)

Golden Sun (Nintendo)




Horse Racing Derby (Nintendo)

Monster Breeder (Konami)

Sansara Naga (Victor)

PUZZLES




Morita Shogi (Hudson)

Hexcite X (Jordan)

Kuru Kuru Kuru Rin (Nintendo)

Hatena Satena (Hudson)

ESTRATEGIA

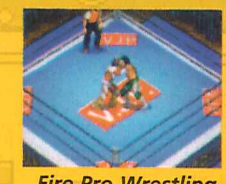


Napoleon (Nintendo)



Tactics Ogre Gaiden (Nintendo)

DEPORTES



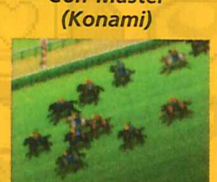
Fire Pro Wrestling (Spike)



Golf Master (Konami)



Super Black Bass (Starfish)



Winning Post (Koei)

MASCOTAS VIRTUALES



Digi-Com (Media Works)



Star Communicator (Konami)

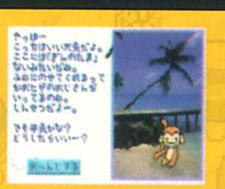
AVENTURAS



Bomberman Story (Hudson)



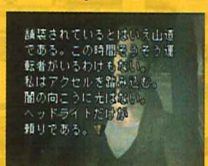
Doraemon (Epoch)



Mail de Cute (Konami)



Mugen Kikou Zero Tours (Media Ring)



Silent Hill (Konami)



Tweety (Kemco)

HMMM...



Hello Kitty (Imagineer)

ARCADE

Game Boy Wars (Nintendo)

PLATAFORMAS



Castlevania (Konami)



Pinobii no Daibuken (Hudson)

CARRERAS



F-Zero Advance (Nintendo)



Mario Kart Advance (Nintendo)



Pocket GT (MTO)



Wai Wai Racing (Konami)



Top Gear GT (Kotobuki)

¡GBA!

Mario Kart Advance

De: Nintendo


Bowser se dedica a tirar pieles de plátano en medio del enrevesado circuito Ghost House.

Podríamos afirmar sin riesgo a equivocarnos que *Mario Kart* (tanto para SNES como para N64), es el juego con el mejor multijugador que ha existido jamás. Seguro que de más de un cartucho ha debido salir humo tras alguna que otra sesión intensiva de competición.

En un principio, las primeras capturas que se mostraron sobre este juego nos hacían pensar que la versión para GBA sería parecida a la versión de SNES, pero el juego ha cambiado mucho desde entonces y, ahora que lo hemos probado, podemos afirmar que *Mario Kart* Advance está mucho más cerca de la versión para N64.

Todavía es pronto para augurar qué pasará cuando el juego esté completo, ya que apenas supera el 30% de su desarrollo, pero hemos tenido la oportunidad de probar el modo versus para cuatro jugadores y estamos en posición de asegurar que, sin duda, se convertirá en uno de los títulos indispensables para la nueva consola. De hecho, Nintendo debería incluirlo de regalo con la GBA, ya que no habrá nadie que no acuda ipso facto a hacerse con su copia.

Algunas de las armas (entre las que se incluyen espinos y cartuchos triples) todavía no funcionan a la perfección, y todavía deben incluirse los efectos meteorológicos prometidos. Pero mucho nos tememos que los de Nintendo tan sólo han enseñado el juego para demostrar las capacidades a cuatro bandas de la máquina. Sin embargo, como aperitivo de lo que nos depara el futuro, MK Advance es de lo más apetitoso.


La nitidez del título se hace patente en esta captura; buena culpa de ello la tiene el nuevo hardware.

Los visitantes del Space World alucinaron con la preview del fantástico modo para cuatro jugadores.

Kuru Kuru Kuru Rin

¡GBA!

De: Nintendo

La gran sorpresa que se escondía en la primera hornada de títulos para GBA fue *Kuru Kuru Kuru Rin*, un puzzle de lo más original que quizá consiga librarse de la etiqueta de "nuevo Tetris" que todo juego de este género parece condenado a llevar colgada de antemano.


Tu pala gira en el sentido de las agujas del reloj.

Debes actuar con rapidez para superar los virajes de esta guisa.

El propósito del juego consiste en conducir una pala giratoria por una serie de laberintos sinuosos, de forma que toque lo menos posible las paredes, ya que cada choque reduce tu medidor de energía hasta el punto en que tu pala explota.

Su diseño es una pasada. Antes de cada tramo de pasillos zigzagueantes suele haber una zona amplia en la que puedes descansar tu pala hasta que apunte a la dirección adecuada. A continuación, tienes que avanzar por el laberinto, valiéndote de leves pulsaciones del D-pad para doblar las esquinas sin que la pala sufra roce alguno con las paredes. Además, luchas contra el crono.

Lo único mínimamente parecido que hemos visto hasta la fecha es *Denryu Ira Ira Bou* (un título japonés para N64), pero este es cien veces mejor. Esperemos que *Kuru Kuru Kuru Rin* llegue algún día al mercado occidental.

Wai Wai Racing

¡GBA!

De: Konami

Se ven los reflejos en algunos suelos. ¡Una auténtica pasada en miniatura!


Igualito que el Mario Kart original. Brillantísimo.

Seguramente, cuando llegue a nuestro país, recibirá un nombre más atractivo (como, por ejemplo, *Crazy Karts*) y habrá que seguirle la pista muy de cerca, ya que, de momento, es lo más parecido que hemos visto jamás al *Super Mario Kart* para SNES.

Es un juego de carreras frenético protagonizado por algunos de los personajes clásicos de Konami (entre los que se incluyen algunos de los héroes de la saga de Goemon) y que ofrece algunas armas como para quitar el hipo.

Si alguna vez has soñado con machacar a Ebisumaru con un Rayo de Cerdo Mágico, ésta es la tuya.

El manejo es intuitivo, tal y como ha demostrado ya Konami, y la GBA permite que tanto los gráficos como los fondos se muevan a una velocidad de vértigo.

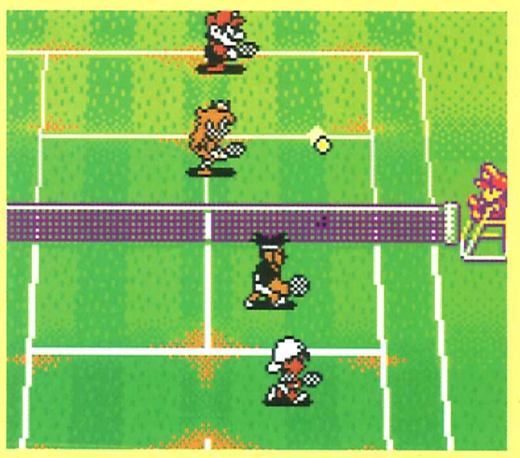
Estamos ante una joya mucho mejor que el típico clon de *Mario Kart* que surge de vez en cuando y es posible que sea capaz de igualar a *MK Advance*.

Mario Tennis



△ Encontraremos muchos clubes de tenis como éste.

De: Nintendo **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sin determinar



◁ Mario y Peach se enfrentan a dos de los nuevos personajes.

Aunque parezca mentira, *Mario Tennis* en Game Boy funciona casi exactamente como la magnífica versión de N64. El sistema de control es virtualmente idéntico, con la única excepción de la ausencia de la opción de desbloqueo de la tecla Z.

Tal y como esperábamos, el juego funciona igual que la versión portátil de *Mario Golf*, con un modo RPG muy extenso para explorar. Al principio puedes escoger un personaje entre cuatro, entonces jugar en partidos de entrenamiento hasta que has conseguido suficientes puntos de experiencia para empezar a jugar de verdad.

Hay varios minijuegos para jugar cuando vas de club en club, varios personajes a los que conocer, setas que te dan bonus y una opción de intercambio de datos vía Transfer Pak. Es material de primera.



Toda la acción está en las pistas de práctica. Quizá deberíamos retar a alguien. ▷

Totoko Hamu-Taro

De: Nintendo **Enlace:** Sí **Color:** Sí
Disponible: Noviembre (Japón)

Cuatro juegos de hámsteres (*Hamster Paradise 3* inclusive) se exhibieron en Spaceworld, y el mejor de ellos parecía ser el juego de Nintendo más cuco, *Hamu-Taru*, amparado por un famoso personaje de dibujos japonés.

Como ocurre con casi todos los últimos simuladores de roedores, no hay demasiado juego. Es más algo en plan mascota virtual, con actividades para los hámsteres (como cepillado y comer pipas) y un horóscopo bastante tierno que evalúa la compatibilidad entre tus amigos y tú y los ordena en una lista del uno al diez. Emoción y sensibilidad garantizadas.

El lanzamiento en Europa parece de momento poco probable, pero nunca se sabe (todo el mundo pensaba al principio que Pokémon sería un producto exclusivamente japonés que no triunfaría en estas tierras).

Dos hámsteres encuentran el amor en la casa de Hamu. ▷



△ Ahhh... ¡Hamu! ¡Mira, tiene la boca llena de pipas!

Zelda Triforce Series

De: Nintendo **Enlace:** Sí **Color:** Sólo
Disponible: Sin determinar



△ Los gráficos y los enemigos son muy similares a los del juego anterior. Es la historia la que realmente ha cambiado.

◁ Link ha sido un chico malo y le van a zurrar.

La ambiciosa trilogía de Zelda no sólo se ha retrasado, sino que ha quedado reducida a dos partes, el capítulo *Mysterious Tree Nut* y el capítulo *Sky*.

Se cree que serán lanzados juntos y no con tres meses de diferencia como se había planeado originalmente, así que parece que sus creadores en Capcom se han metido en un lío. Pero lo que hemos visto hasta ahora de los juegos nos hace pensar que los nuevos Zeldas no van a decepcionar a los fans de la serie.

Los subterráneos son grandes y están repletos, y la trama en uno de los cartuchos cambiará en función de lo que hagas en el otro. Se usará un sistema de passwords para sincronizar los sucesos.

PRECEDENTES EN 64 Échale una ojeada a la completísima investigación especial de *ISS Millennium* que hicimos en el número 26.



△ Otro uno contra uno.

△ La cámara alternativa para el lanzamiento de corner.

▽ Roberto Carlos dispara a portería.

△ El tipo de azul acaba de marcar un gol en su propia portería y el portero está a punto de darle un puntapié.

△ Qué raro, todavía no hemos visto nuevas celebraciones de gol. Habrá que seguir buscando.

El juez de línea señala una falta inexistente. ▷

◁ Hay muchos equipos nuevos, como el imponente Hong Kong.

△ Se prepara para disparar a puerta... aquí es donde el nuevo movimiento "bolea" funciona a las mil maravillas.

64 STAR GAME

ISS 2000

Empieza la temporada en el banquillo con el RPG de fútbol de Konami.



LA FICHA

ISS 2000	
DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	121 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Octubre

Precio no disponible

Por fin ha llegado el tan esperado *ISS Millennium*! Mira si ha llegado tarde que hasta han tenido tiempo de simplificarle el nombre y ahora es *ISS 2000*; sólo el nombre, el resto sigue intacto. Desde el *ISS* original de la SNES hasta el *ISS 64* en 3D, la vieja serie de Konami siempre ha proporcionado a los usuarios de Nintendo buen fútbol y buenos juegos.

El mejor de todos hasta la fecha ha sido *ISS'98*, el cual añadía un montón de opciones tácticas y bastantes animaciones nuevas para darle al juego un aspecto casi real, en plan cobertura televisiva.

ISS 2000, la tercera versión de 64 bits, marca el final de una época de la serie *ISS* ya que lo próximo va a ser para la hiperrealista consola de nueva generación. ¿Se despide con nota alta? ¿Le llega a la suela de las botas a *ISS'98*?



◁ Hay nuevos escenarios esperándote.

¡Mira, mira, una estupenda chilena! ▷

Ten cuidado con los laterales portugueses, van ▽ a por los defensas.

△ La escena que ves después de conceder un gol. Mala suerte.

TODA UNA VIDA

El modo Carrera es el punto fuerte de *ISS 2000*, ya que te ofrece la oportunidad de entrenar a un joven jugador en un estilo semi RPG. A nosotros el chaval nos salió rana...

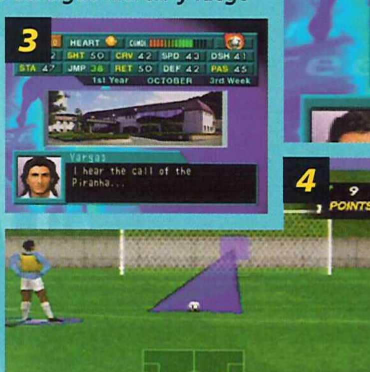


1 Te presentamos a Golinho, nuestra superestrella brasileña. De momento, juega como reserva porque todavía no es muy bueno.



2 Un partidillo de entrenamiento contra un equipo local aficionado es la primera oportunidad de Golinho para impresionar al mister. Nuestro nene no consigue marcar y luego no es convocado para el partido del próximo sábado.

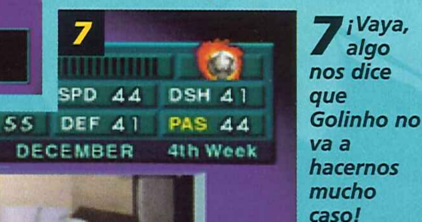
3 Que tus compañeros sean un atajo de psicópatas tampoco ayuda mucho. Mejor te quedas en el campo, entrenando.



4 Este tipo de ejercicios de entrenamiento mejoran tus habilidades, pero no alegran la vida de un joven y solitario reserva.

5 Lo mejor será que te integres en tu nueva ciudad. ¿Por qué no empezar con la vida nocturna y el ligoteo? Sólo ten en cuenta que no debes mezclar el trabajo con el placer...





6 ...porque si lo haces perderás la forma, acabarás en el hospital y quedarás fuera del equipo. Contrólate un poco, Golinho.

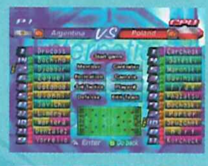


7 ¡Vaya, algo nos dice que Golinho no va a hacernos mucho caso!

8 ¡Quién la sigue la consigue! Parece que el capitán del equipo ha sufrido una importante lesión que supone el fin de su carrera. Ahora necesitan un centrocampista, ¡Golinho, ésta es la tuya!

TÁCTICA
La pantalla de tácticas es prácticamente la misma de la versión anterior. Tampoco nos sorprende, hubiera sido muy difícil mejorar un conjunto de opciones tan accesibles como las de *ISS '98*. El único cambio que hemos podido apreciar es de tipo estético, así que tus formaciones y configuraciones de marcaje favoritas siguen ahí y funcionan de la misma manera.







¿ALTA RESOLUCIÓN?



Las novedades están bien cuando mejoran la jugabilidad o ensalzan los gráficos, pero cuando activas la alta resolución en *ISS 2000* el juego pierde bastante. Lo que nos gusta de la serie *ISS* es la fluidez de los pases y la acción, pero en alta resolución la animación se vuelve pobre. Los jugadores tienen muy buen aspecto, pero el juego ya no es el que era. Opción descartada.

◁ *La nitidez no compensa.*



△ *El tradicional partido de desagravio entre Corea del Norte y Corea del Sur parece un amistoso de pretemporada... y en alta resolución es funesto.*



NOVEDADES 2000

Aunque *ISS 2000* no es una mejora tan significativa como en su día resultó *ISS '98*, hemos hecho una lista de las mejoras y los cambios. Aquí la tienes.




TOQUE

Dale dos veces seguidas al gatillo Z para que tu jugador salte en el aire con el balón pegado a la punta de su bota. Resulta muy útil para esquivar las entradas que te hacen desde el suelo.




REMATE DE CABEZA

Una de las mejores animaciones. Le das al balón lanzándote en plancha cuando está justo detrás del delantero. También hay una bolea, muy útil en las aglomeraciones frente a la portería.




ÁRBITROS

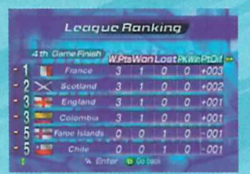
Los árbitros son un poco blandengues. Prefieren las amonestaciones verbales a las tarjetas amarillas instantáneas. Toman nota del nombre del culpable por si la falta se repite.





COMENTARISTAS

Al igual que en la versión 98, los comentarios que realizan los personajes de ISS 2000 no son muy útiles. Nosotros los desconectamos enseguida y nos quedamos con los efectos sonoros.





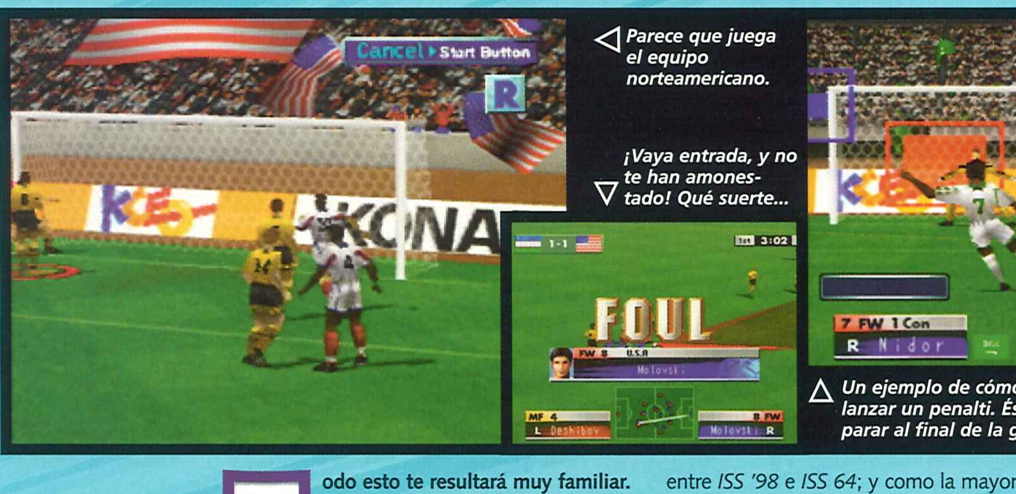
LIGAS

¡Son más que bienvenidas! Puedes organizar tu propia liga, desde cuatro hasta 32 equipos. Todo un acontecimiento para los fines de semana con los amigos (o con el ordenador).



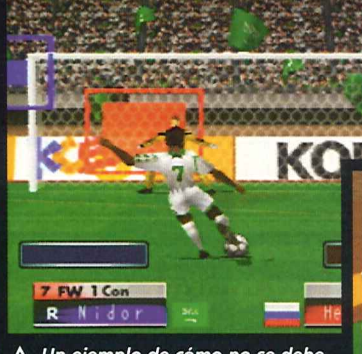

INTROS

Las secuencias introductorias antes del partido son más cinematográficas. En ellas verás a los jugadores avanzar hasta en centro del campo antes de alinearse ante las cámaras. El árbitro y sus asistentes caminan como los gángsteres de *Reservoir Dogs*.



Parece que juega el equipo norteamericano.

¡Vaya entrada, y no te han amonestado! Qué suerte...



Un ejemplo de cómo no se debe lanzar un penalti. Éste va a ir a parar al final de la gradería.

El delantero se acerca... ¡Míralo, ha perdido la cabeza y ha derribado al portero! ¡Eso es tarjeta roja!

Todo esto te resultará muy familiar. Tanto que, cuando estés metido de lleno en un partido, te costará reconocer si estás jugando a *ISS 2000* o al *ISS '98*, el de hace dos años, un juego que todavía mantiene la cabeza muy alta frente a todos los demás juegos de fútbol; y es que sólo *World League Soccer* ha podido plantarle cara durante los dos últimos años. Pero el que nos ocupa no es el típico juego en el que te gastarías la pasta alegremente. Como mínimo, no sin antes habértelo pensado mucho. En el número 10 ya nos costó lo nuestro encontrar las diferencias entre *ISS '98* e *ISS 64*; y como la mayor parte de los cambios en este juego han tenido lugar fuera del campo, esta vez todavía cuesta más. Si te fijas bien, sabrás descubrir una versión ligeramente retocada del motor de gráficos de *ISS '98*. Los cambios se aprecian durante los barullos frente a la portería, gracias a la nueva animación que incluye el toque con la punta del pie, nuevos remates de cabeza y una bolea mejorada, elementos que garantizan que el balón acabará en el fondo de la red por mucho barullo de jugadores que haya. Es un ligero cambio, pero un cambio al fin y al cabo. Los otros no pasan de ser modificaciones estéticas o arreglillos en la animación sin olvidar el nuevo modo de alta resolución, bastante nefasto (mejor olvídalo).



Nuevas caras para crear tus propios jugadores. Puedes especificar el color de sus botas, si quieres.

DURABILIDAD *Lo más cerca que estuvimos del primer equipo fue en unos ejercicios de calentamiento.*

La gran novedad es el modo Carrera, que se había incluido en el japonés *J-League Perfect Striker 2*. Aunque se eliminó de la versión norteamericana, vuelve en la europea. Es un modo de juego poco habitual, pero a nosotros nos divirtió mucho (aunque no tuvimos mucho éxito) cuando jugamos. Conseguir que un jugador reserva alcance el estrellato es tan complicado como en la vida real y por cada Raúl hay una docena como... como nosotros, vaya, que tropiezan ellos solos. Cuando creíamos que el chaval empezaba a despegar, un desliz con una camarera torpedeó la carrera del muchacho y ya no tenía futuro ni en la regional. Este *RPG* no te deja mucho espacio para hacer de las tuyas así que cuando toca entrenamiento, allá tú si quieres explorar las opciones. Lo

△ Se han incluido nuevos estadios. Éste es el de Milán.

△ Chuta y... ¿GOOOL?

más cerca que estuvimos del primer equipo fue en unos ejercicios de calentamiento. Después, quedamos relegados a dar vueltas por el terreno de entrenamiento a media noche.

También incluye un modo de entrenamiento de porteros, para aquellos que disfrutan jugando con el portero manual y 16 nuevos escenarios. ¿Te crees capaz de hacer que España venza a Italia por 4-0 en Roma? Aquí lo averiguarás. La inclusión de ligas que tú mismo organizas, con partidos en casa y partidos fuera y 32 equipos de futbolistas controlados por un amigo o por la máquina es, entre las nuevas opciones, nuestra favorita, ya que se presta a la competición con los colegas.

¡Y eso es todo amigos! Si ya tienes *ISS '98* y la idea del modo *RPG* no te motiva mucho, no podemos recomendarte esta versión, sobre todo cuando tiene precio de novedad y puedes encontrar a su predecesor por una cantidad mucho más asequible. Pero si lo que quieres es ver cómo tu jugador llega al primer equipo (y la verdad es que te reirás con la historia), *ISS 2000* combina un *RPG* único con una completa –y excelente– versión del mejor juego de fútbol que hay sobre la capa de la tierra.

Aún después de haberle roto las piernas al delantero, tiene la cara de protestar tarjeta. ▽

sus más y sus menos

+
- Un modo Carrera único.
- Algunas novedades.
- Más desafíos individuales.
- Sigue siendo el mejor juego de fútbol que hay.

-
- El modo alta resolución es malo.
- No hay cambios significativos.

Si esto te gusta...

ISS '98
Konami
M64/10, 94%
Es más o menos lo mismo y más barato.



8 GRÁFICOS
Muy buenos. Lástima que lo de la alta resolución no les saliera bien.

8 SONIDO
No hay muchos comentarios, pero los efectos de sonido están muy bien.

9 TECNOLOGÍA
Los de Major A están en plena forma. Nadie lo hace mejor que ellos.

9 DURABILIDAD
El modo RPG y las ligas que tú mismo te montas te tendrán entretenido hasta que llegue la Gamecube.

VEREDICTO
Las siglas ISS siempre han sido garantía de calidad y, aunque esto no suponga un gran avance, no deja de ser un juego fantástico.



90%

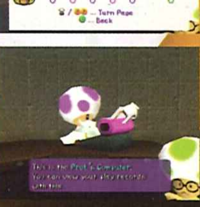




La última vez que hablamos de *MP2* fue en el número 27.

ORDEN EN LAS ESTADÍSTICAS
Cuatro meses atrás, al hacer clic en la botella de Mini-Game Land aparecía una hoja de texto en japonés, cuyo sentido no alcanzábamos a comprender. Una vez traducido, el texto se ha convertido en una detallada lista de los tableros que has jugado, ganado y perdido (que te sirve para valorar tus progresos hacia el tablero final), y de tus mejores tiempos en aquellos minijuegos que incluyen pruebas contrarreloj. ¡Utilísimo!





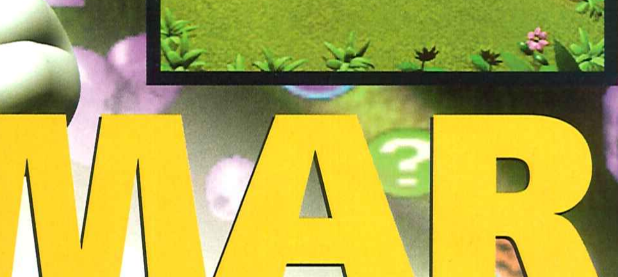


Wario intenta tirar a Mario y Yoshi de ese rodillo gigante.

Toad está generoso: regala estrellas. Piensa que las estrellas pueden ayudarte a ganar la partida.

Toad siempre saca algún provecho de ese barco con aire de haber sido abordado.

Mario y Luigi vuelven a sus raíces, cuando vivían de su trabajo manual.



El *Mario Party* original (una combinación de juegos de mesa digitales y 50 divertidos minijuegos) consiguió pillar por sorpresa a Nintendo. Algo que no ocurre muy a menudo, la verdad. El juego apareció discretamente en las tiendas el pasado abril y se vendió tan rápido que el distribuidor español tuvo que disculparse ante los comerciantes por haber calculado mal las previsiones de demanda.

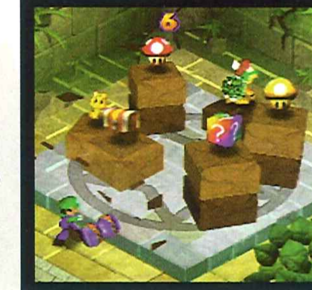
A eso han de sumarse las recientes sentencias de tribunales estadounidenses que obligan a la gran N a proporcionar guantes de goma gratis para evitar que los usuarios de *Mario Party* se dañen las manos con el control analógico durante los minijuegos (es broma). No cabe duda, pues, de que este juego ha tenido mucho más efecto del que Nintendo podía imaginar.

¿Qué va a pasar con la secuela? ¿Tendrá el mismo éxito o la súbita demanda de copias de *Perfect Dark* lo engullirá? Estás a punto de averiguarlo...



La banda de Mario. ¡Les falta ensayar un poco más!

Fontanería, golf, bolos. ¿Hay algo que este hombre no sepa hacer?



Baby Bowser (de Yoshi's Island) es el premio de consolación en los seis minijuegos de item.

LA FICHA

MARIO PARTY 2	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible

Pisando Fuerte

Cuando el dado deja de rodar, estás a merced de una de las muchas pruebas que componen el tablero...

BALDOSA INTERROGANTE

Al aterrizar en una baldosa con un signo de interrogación se iniciará automáticamente una prueba específica a ese tablero, que normalmente desordenará las posiciones de los cuatro jugadores en el mapa. Las baldosas interrogante de Territorio Pirata, por ejemplo, devolverán a la casilla uno a quienquiera que esté en el puente de maderos destartalado.



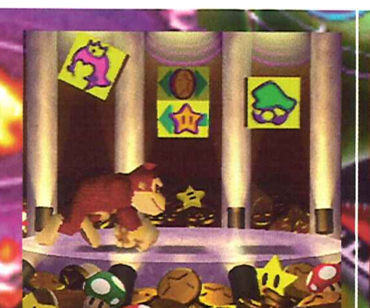
GENIO



Las baldosas de la Tienda de Goomba esconden una cueva llena de tesoros, entre ellos una Lámpara de Aladino. Frótala en cualquier punto del tablero y un genio gordinflón aparecerá, te dará una vuelta por medio mundo y te plantará junto a Toad. ¿Adivinas para qué? Una prueba para recoger estrellas. ¡Súper!

BALDOSA EXCLAMACIÓN

Tiempo Riesgo, al que accedes cuando vas a parar a una baldosa con un signo de exclamación, es un subjuego inspirado en las máquinas tragaperras. Un jugador se ve obligado a donar estrellas o monedas a la causa de un competidor. Si estás en el podio, machaca el botón direccional, pues te conviene que la transacción te beneficie al máximo.



BOWSER



Aterriza en una baldosa con la figura de Bowser y el dinosaurio escupe-fuego robará monedas o pondrá en marcha una partida de batalla para cuatro jugadores. A las malas, puede que suelte a su hermano menor, quien correteará por el tablero al tuntún y jugador que toque, jugador que irá derechito a la casilla de salida (¡y vuelta a empezar!).

¡AMASA UNA FORTUNA!
¿Quieres ganar un puñado de monedas sin esfuerzo? Ya es extraño, pero Nintendo parece haberse "olvidado" un truco de *Mario Party 1* en esta segunda entrega. Empieza una laaarga partida de 60 turnos contra oponentes de la CPU; luego, cuando el juego esté en marcha, utiliza el menú de pausa para pasar a la máquina el control del jugador 1. Ve a la cocina y tómate varias tazas de chocolate caliente con bizcochitos mientras el ordenador juega solo. Retoma el control de los cuatro jugadores en el último turno. Cuando la partida haya acabado, la colección entera de monedas será tuya. ¡Yuhu!





IO PARTY 2

¡Un brindis por Mario, el mejor anfitrión del mundo!

Un mundo de juegos

Para reemplazar la confusa isla de tiendas de *Mario Party 1*, la secuela condensa todo excepto el juego de mesa en una encantadora Isla de Minijuegos, que es más fácil de recorrer. Hay modos de batalla, aventura y estadio si tienes ganas de dejar para más tarde la partida del tablero, la cual puede durar hasta una hora de reloj. Si quieres disfrutar a tus anchas, sin embargo, necesitarás ganar monedas en el juego principal y comprar los minijuegos a Woody (el árbol grandote del rincón). Fíjate bien a ver si ves la planta piraña entre los árboles frutales, ya que le da por soltar algún que otro minijuego extra de vez en cuando.



Esas islas flotantes vacías se irán llenando de objetos varios a medida que acumules monedas. ▷

▽ *Tendrás que negociar la compra de minijuegos con este árbol tan grandote.*



△ *La voz de Peach cuando gana una partida es tan aguda que te deja sordo.*





◁ *Al escoger un minijuego, la boca del árbol te succionará. ¡Esta noche tendremos pesadillas!*



VUELVEN Y VUELVEN
¿Estás esperando que Nintendo se decida a lanzar su última creación, *Super Mario Adventure*, para poder ver a todos tus personajes Nintendo favoritos? ¡No esperes más! Kamek (el compañero de Bowser en *Yoshi's Island*), Baby Bowser, Goombas con cara de pocos amigos, Chain Chomp y Big Fish de Super Mario 64 y el irritante Toad –éste no se pierde una– se han ido de jarana a *Mario Party 2*.





Que empiecen los juegos

Hay cuatro tipos de minijuego. Éstos son algunos ejemplos:



GLOBOS GIGANTES

Éste es un ejemplo de minijuego de tipo normal. Se trata de un desternillante desafío para cuatro jugadores en el que has de intentar arrojar al mar al resto de competidores. También dispones de las versiones 2 contra 2, y 1 contra 3 (¡totalmente injusta!).



ATAQUES SABLEROS

Este minijuego de tipo duelo es una batalla para dos jugadores que se inicia por medio del Guante que aparece en el tablero principal. El jugador que pulsa los botones de la lista en pantalla con más rapidez gana, con lo que consigue robar monedas del montón del rival.



DAME UN RESPIRO

Es el más difícil de los minijuegos de tipo ítem, que son una manera alternativa de recoger objetos valiosos. La dificultad depende del tablero. En este caso, al tirar de la palanca se va aminorando la marcha de las carretas que van girando. Es casi imposible embolsarte el objeto que quieres.



AUTO-GLOBO DE CHOQUE

Éste es un minijuego del tipo batalla para cuatro jugadores, una locura que dura más o menos un minuto. El objetivo del juego es hacer estallar los globos del rival y que nadie consiga tocar los tuyos. En realidad, no es muy diferente al modo de batalla de Mario Kart.

El objetivo de este minijuego es contar el nº de Boos en pantalla. Tan fácil como contar 1,2,3. No exactamente.





Los Bloques escondidos contienen monedas normalmente.



Vence a Bowser en cinco tableros y desbloquearás un mapa secreto.

Cierto que no se trata del juego más innovador en la ilustre carrera de Mario. *Super Mario 64* creó un nuevo género; *Mario Kart 64* llevó la partida multijugador a límites insospechados; y *Mario Party 2*... bueno, *Mario Party 2* es una fotocopia de *Mario Party 1*. Una nueva hornada de minijuegos, uno o dos cambios estéticos y se acabó.

Pero aporta diversión. En el *Mario Party* original había muy poco de malo y mucho, mucho, de bueno. Por esta razón el dúo Nintendo-HAL ha tenido la sensatez de dejar intacto el 90% del cartucho. Eso sí, ha desterrado el polémico sistema de control (que ha levantado todo tipo de ampollas), así como los minijuegos para un jugador que eran indiscutiblemente aburridos. Los tableros, asimismo, han sufrido ligeros cambios, además de darles una mano de pintura. Pero la estructura básica, formada por un montón de minijuegos variados y divertidos distribuidos en unos seis tableros temáticos, es lo bastante sólida a la par que emocionante para justificar esta continuación genéticamente idéntica.

Por lo tanto, al igual que su antecesor, *Mario Party 2* es en esencia un juego de mesa, pero en el que el dado y los saltos por las baldosas del tablero desempeñan un papel secundario. Los seis tableros, ambientados en el espacio sideral, el lejano oeste, barcos piratas y otros temas, están repletos de pruebas y cosas que hacer, tales como curiosear las estanterías de la tienda de Goomba, provocar duelos para dos jugadores con el propósito de robar monedas y reordenar el tablero por medio de un desfile de Bowser o una vuelta en un tren de vapor. Aunque no importa cuanto suceda, pues esperar a que los demás jugadores tiren el dado no es, ni mucho menos, lo más emocionante de *Mario Party 2*.

En cambio, los minijuegos avivan las partidas de *Mario Party 2*. Hay 60 en total, de cuya cantidad más o menos la mitad es a estrenar y los que nos hacen fruncir el ceño se pueden contar con los dedos de una mano. El resto es pura y simple diversión para disfrutarla contra amigos, desde pilotar aviones y conducir tanques 3D a saltar cuerdas incandescentes y jugar al Scalextric, al ritmo que ya damos por sentado en todos los juegos Nintendo. Ninguno de los minijuegos dura más de un minuto (al contrario que los de *South Park: Chef's Luv Shack*), por lo que cada ronda te sabe a poco. Por eso cuesta creer que la relativamente tediosa sección de tableros pueda hacer sombra a los minijuegos, pues en cuanto a diversión no tienen rival.

DURABILIDAD

Los minijuegos avivan las partidas de Mario Party 2. Hay 60 en total, de cuya cantidad más o menos la mitad es a estrenar y los que nos hacen fruncir el ceño se pueden contar con los dedos de una mano.



Cada baldosa oculta un trozo de imagen. Una vez descubiertos todos, verás la cara de Toad.



Prueba tu fuerza con este martillo.

El juego permanece fiel al estilo Mario. Salvo en la partida de tiro al arco.

Los personajes se disfrazan de acuerdo a la ambientación de cada tablero. Yoshi está cuquísimo vestido de cowboy.

¡A quien le duele, le duele!

Tras las demandas judiciales de que fueron objeto los controles de los subjuegos de *Mario Party 1*, ya que el sistema de giro del analógico causó roturas de muñeca y ampollas, los minijuegos de *Mario Party 2* se limitan al martilleo de botones al estilo *Track & Field*. Es un sistema menos peligroso, pero igual de difícil: nos levantamos la piel del dedo índice derecho al hacer el esfuerzo de que nuestro robot volador mecanizado alcanzase la meta, situada a 30m, en la Carrera Shy Guy. Por supuesto, siempre puedes recurrir a la táctica de activar, sin que nadie lo note, la función de autodisparo en el mando (siempre y cuando tengas un mando con esta función). Te morirás de risa mientras tus amigos sufren la derrota más cruel en cada partida.



Te lanzamos un reto: batir la distancia que conseguimos en esta carrera, nada menos que 36m.

Martillea el botón A y puede que escapes de las garras de Mario.

Si te inclinas hacia el lado equivocado, harás volcar la vagoneta en la carrera de la mina.

La carrera de relevos de pingüinos es para troncharse. A menos que vayas perdiendo, claro.

Si dudas de que la colaboración Nintendo-HAL sea el equivalente en el campo del entretenimiento electrónico a Lennon y McCartney, no tienes más que echar un vistazo a algunos de los minijuegos más simples de *Mario Party 2*. Y aunque algunos nombres de minijuegos suenan fatal sobre el papel (Serpiente & Puntuación, Shy Guy Dice o Llamada Rodante), en la práctica, estos sencillos retos se cuentan entre los mejores de *Mario Party 2* gracias al cuidado y la atención que se les ha prodigado durante el desarrollo. Es increíble que una versión Mariorizada de *Pong* o una carrera de relevos con pingüinos dé origen a una diversión multijugadora tan frenética, animada y desternillante que se puede equiparar a la de *Mario Kart* o *GoldenEye*.

Pese a haber unos pocos juegos mediocres (Dios sabe qué empujó a Nintendo a traer juegos típicos de feria, de esos en los que un brazo mecánico agarra un juguete, a la N64), los minijuegos justifican un acto vandálico como romper la hucha para poder comprar *Mario Party 2*. Si lo sabrá Nintendo: aparte del juego de mesa principal, *Mario Party 2* está hasta los topes de modos estadio, partidas de batalla y otras maneras de jugar los minijuegos, sin el rollo de tener que recorrer los tableros temáticos. Tendrás que ganar monedas en la sección principal para abrirlos, pero eso sólo hace que ponerles las manos encima al puñado de minijuegos secretos resulte de lo más satisfactorio.

GRÁFICOS ***Los tableros, en 2D muy coloridas, tienen una pinta fenomenal y los personajes poligonales, creados con tanto esmero, aparecen algo menos "borrosos" que en la precuela.***

Además, el juego luce fantásticamente. Las larguísimas secuencias de vídeo en 3D de *Mario Party 1* han sido suprimidas; los tableros, en 2D muy coloridas, tienen una pinta fenomenal y los personajes poligonales, creados con tanto esmero, como Mario, Peach, Yoshi y el resto de los Ocho Magníficos (en realidad eran siete, pero nos perdonas, ¿verdad?) aparecen algo menos "borrosos" que en la precuela. De hecho, el grado de detalle en los personajes tiene la culpa de los momentos más divertidos de *Mario Party*: a nosotros, al menos, la expresión de inocencia en la cara de Donkey Kong cuando cae al mar al perseguir una pelota de playa gigante, cae de una vagoneta de mina o le explota una Bob-Omb en las manos hace que nos partamos de risa.

El hincapié del juego en el multijugador es, al mismo tiempo, su perdición. Como juego para un jugador, Mario Party 2 es flojo. Tirar el dado y batallar contra los jugadores de la CPU para ver quién llega el primero es –seamos honestos- soporífero. Por mucho que vencer a la máquina sea siempre algo divertido, después de unas cuantas horas de jugar en solitario contra jugadores mudos y fríos, andarás desesperado por disfrutar de la compañía de un grupo de competidores humanos, por oír sus carcajadas, gritos y disputas. Hay una carrera de vagonetas de mina para un jugador súper difícil, que está llena de minijuegos y abre otros secretos, pero tendrías que estar loco o más solo que la una, o ambas cosas, para escoger jugarla fuera del multijugador.

De lo que se deduce que has de tener amigos para poder disfrutar a tope de este juego. Si eso ya está solucionado, tendrás diversión para meses. *Mario Party 2* es muy similar al original, pero si *Mario Party 1* te encantó, la perspectiva de más de 30 minijuegos nuevos y mejorados, teniendo en cuenta que se han eliminado los peores que salían en la primera versión, será suficiente tentación para que te gastes un dineral. Seguramente los Pokémon son más populares que Mario en estos momentos, pero aún queda mucha fiesta por delante.

sus más y sus menos

+
- Sesenta minijuegos maravillosos.
- Mogollón de secretos.
- Diversión multijugador que rivaliza con *Mario Kart*.
- No tiene parangón en la N64...

–
- ... excepto el muy parecido original.
- No lo intentes solo.

Si esto te gusta...

Mario Party
Nintendo
M64/17, 91%
Enfúndate unos guantes para jugar la precuela. Similar, pero menos ameno.



8 GRÁFICOS
El colorido universo Mario resucitado otra vez.

7 SONIDO
Algunas melodías geniales, así como los alaridos a que nos tienen acostumbrados Mario y compañía.

7 TECNOLOGÍA
No fuerza las cosas, pero ¿qué otra consola aguanta el tipo mejor ante el modo para cuatro jugadores?

8 DURABILIDAD
Con un mando, días. Con tres amigos, siglos.

VEREDICTO
Por el precio de cualquier otro juego, tienes uno que sólo es divertido con amigos. Aun así vale la pena, porque es una experiencia única.



92%

PRECEDENTES EN 

Hicimos una preview de *Blues Brothers 2000* en nuestro número 31.



UN REPASO
El atractivo de la película original de los Blues Brothers radicaba en la hilarante descripción de la ciudad. La segunda parte y el juego han querido mirar hacia otro lado y los resultados han sido dispares. En el caso del juego, los niveles de *BB2000* son visualmente distintos; como el pantano, las alcantarillas de la ciudad, la prisión o el cementerio; es una pena que la creatividad no encontrara un huequito dentro de la jugabilidad.



¿Quieres dar la nota? Ahí tienes una...

¡Vaya patillas! ¡Qué estilazo!

"Adiós amigos, ya os llamaré."

La forma de andar del personaje es muy cómica.

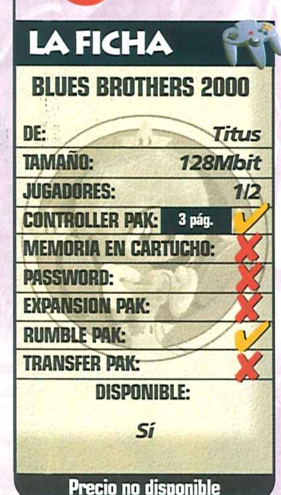
¡No lo hagas, Elwood! ¡Ahora te ponemos música!

¡Huy, que momento tan emocionante! Muchas llaves y una sola puerta.

Elwood se ha convertido en un fantasma. Qué chulo es.

BLUES BROTHERS

El nuevo plataformas de Titus desafina.



LA FICHA

BLUES BROTHERS 2000	
DE:	Titus
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK: 3 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible

A estas alturas, crear un plataformas para N64 que haga vibrar al jugador como *Mario* o *Banjo* es algo muy difícil (de lo que nosotros sólo vemos capaz a Rare). Siendo este el escenario en el que se presenta *Blues Brothers 2000*, no es de extrañar que el título no sea algo realmente novedoso. El problema es que tampoco es realmente divertido.

En lo último de la serie interminable de insípidos plataformas que pueblan la N64, Elwood escapa de la prisión Joliet y –entre otras cosas– reagrupa a su banda, organiza un concierto y salva a algún niñito desdichado. Avanzas por una serie de áreas con cuatro zonas mientras resuelves puzzles de lo más elementales y recoges notas musicales (*Banjo-Kazooie*), monedas (*Mario 64*) y otros objetos. Los puzzles alternan clásicos (como aquel de juntar parejas, que disputas contra un jefe psicótico) y pocos quebraderos de cabeza.

Sorprendentemente, Elwood es todavía más difícil de controlar que Taz, el diablo de Tasmania, en *Taz Express* (M64/38, 84%). Tarda siglos en propinar uno de sus torpes puñetazos, pero ¡ojo, porque alcanzan a cualquier malandrín que esté a veinte metros de distancia! La cámara es otro motivo de frustración, ya que no te deja ver hacia dónde vas y siempre capta las imágenes desde el peor ángulo posible. Aunque lo que más nos ha enojado aquí en la redacción es la manera en que a veces te dejan merodeando por un nivel que ya has terminado, sin saber qué es lo que tienes que hacer a continuación, hasta que te das de bruces contra una puerta que antes estaba cerrada y suspiras aliviado...

DURABILIDAD

El multijugador es una versión de la parte de baile de modo individual.

Ese suspiro es el único sonido audible del juego, puesto que la música del mismo no consigue sino aumentar la sensación de fastidio y te dan ganas de apagarlo. Seguro que Otis Redding y las otras grandes voces del soul, no muy bien representadas en este

¿BISES? NO GRACIAS

¿Quieres conocer el juego? Te presentamos uno de los niveles de *BB2000*.

1 Todo empieza con Elwood metido en una celda. Sale al pasillo principal y huye.



2 Y aquí está. Todo es un poco confuso, ¿no te parece?

3 En la primera sala, Elwood arranca la rejilla del ventilador y se va volando, con algún culetazo estilo Mario. Copión.







4 Esta sala es un poco más completita, pero sigue con las 2D. La cámara es una locura.

5 Guíale hasta la enfermera rechoncha. Sigue la confusión, hasta que te das cuenta de que saltas en la flecha que señala la dirección opuesta a la que quieres ir... o algo así.

6 La sección final, al aire libre, mejora un poquito. Lástima que la parte del baile no sea tan buena. Bueno, al menos ya te ha dado el aire.



Esta fregona le lanza cosas a Elwood.

Elwood decide poner fin a su sufrimiento entregándose a la policía.

¡Pelea, pelea! Por fin un poco de emoción.

2000

juego, podrían darles unas clases de música. El otro sonido que llama la atención es el molesto efecto especial que le han puesto a los pantalones de Elwood cuando salta.

Aún nos queda el modo multijugador, pensarás. Bueno, no nos hacemos cargo si invitas a un amigo a jugar y acaba tirándote el mando por la cabeza, pues éste no dura más de cinco minutos. No es más que una versión de la parte de baile del modo individual (lee el cuadro de la derecha). Para hacerte cargo, piensa en una versión reducida de los minijuegos de *Pokémon Stadium*.

Blues Brothers 2000, al igual que la película en la que está inspirado, no pasará a los anales de los videojuegos ya que, de principio a fin, no ofrece nada nuevo ni original. Quédate con los plataformas de Nintendo, ésos sí que tienen marcha.

¡MOVIENDO EL ESQUELETO!

El multijugador es una interesante aportación de Titus muy al estilo de los juegos de baile para PlayStation en la línea de *Bust-a-Groove* y varios otros. Como en estos juegos, lo que tienes que hacer es darle al botón correspondiente al ritmo que te marcan para ejecutar unos pasos de baile que harán que tu personaje sea el rey del rock. Lo malo es que si no tienes sentido del ritmo, no puedes ejecutar los pasos en el tiempo requerido y nada tiene sentido. Además, tienes que concentrarte en la barra luminosa que tienes arriba, con lo que no ves a tu personaje moviendo el esqueleto. Resumiendo, difícil.





sus más y sus menos

+
- Constan los esfuerzos en cuanto a variedad.
- Los más pequeños lo tendrán más que fácil.

−
- El multijugador es aburrido.
- Cámara frustrante.
- Poco original.

Si esto te gusta...

Banjo-Kazooie
Rare
M64/9, 92%
Ingenioso, divertido y simpático. Sólo lo mejora su secuela.



6 GRÁFICOS
En algunos sitios están bien, pero falta ambición.

5 SONIDO
Malas versiones de los clásicos del soul y un ruido extraño cuando el protagonista salta.

4 TECNOLOGÍA
La cámara es mala y el multijugador se queda en el intento.

5 DURABILIDAD
Dudamos mucho que aguantes todo un día seguido.

VEREDICTO
Un juego más que pasa a engrosar el club encabezado por *Superman*. Una película de tercera genera una licencia de tercera que ofrece algo que ya está muy visto.



59%

PRECEDENTES EN 64

La última vez que hablamos de *Duck Dodgers* fue en el número 31. ¡Esto es rapidez!

EL HOMBRE COHETE
Sobre el papel parece una idea de lo más sencilla: cohetes a los que Lucas puede agarrarse durante unos segundos para poder volar aunque sea mínimamente. Lo malo es que, cuando lo pones en práctica, todo se vuelve más complicado y al más mínimo error acabarás estrellándote contra el suelo y perdiendo una vida. Sin embargo, estos momentos irritantes son propios de los mejores plataformas y te mantendrán enganchado hasta que logres (no sin antes haber intentado tirar el mando por la ventana) superarlo.





Duck Dodgers nos recuerda por momentos a Rayman 2, pero éste tiene cosas mejores.

Lucas pega un salto de alegría cada vez que recoge una vida extra. ¿Y quién no?

Ese suelo brillante demuestra que los de Paradigm saben hacer las cosas.

PASEO POR LA CIUDAD



No te acerques a los transeúntes: odian a los patos.

Tras el aburrido nivel de introducción, la amplitud de la ciudad que conforma el segundo tramo nos llena de alegría. Está repleta de detalles; puedes dedicarte a molestar a los peatones, o bien a lanzar pelotas para ahuyentar a los perros callejeros, además de visitar el museo y provocar el caos con una pistola láser, o bien subirte a un cuadrilátero y liarte a tortas con un tío gordo y grande.

Sin embargo, lo mejor de la ciudad es la feria de Penny Arcade, que incluye una máquina para probar tu fuerza, una caseta de tiro y una máquina recreativa que funciona: se trata de una versión muy entretenida de *Pong*, todo un clásico, y que sirve para abrirte paso al modo para dos jugadores en caso de que lo superes.

Más antología retro por cortesía de la N64.



DUCK DODGERS

El ánade de las estrellas.



LA FICHA	
DUCK DODGERS	
DE:	Infogrames
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
Precio no disponible	

No te lo pierdas: un plataformas en 3D que se basa en unos dibujos animados de los años 60 que más bien duraron poco, y que a su vez parodiaban a una serie televisiva de ciencia ficción de la que ya nadie se acuerda. Todo ello desarrollado por un equipo especializado en simuladores de carreras de Fórmula 1. ¿Alguien en su sano juicio daría un duro por *Duck Dodgers*? Pues ya os podéis ir rascando los bolsillos, porque la verdad es que este título merece la pena.

Las gracias habría que dárselas a los chicos de Paradigm, que han conseguido captar a la perfección la brillantez y ese peculiar sentido del humor que siempre derrochan los productos de la Warner Bros. La variedad de movimientos del pato Lucas, ya sea el gesto de despedida cuando se dirige de cabeza a una muerte segura o el molinillo feroz de sus patas cada vez que resbala sobre una mancha de aceite son clavaditos a los de los dibujos animados y, si bien el doblaje no corre a cargo del actor que le presta su voz desde hace tantos años, *Duck Dodgers* es uno de los pocos juegos de plataformas con personaje de relumbrón en el que los continuos parloteos del héroe principal no acaban por hacerse cansinos.

GRÁFICOS ***Los movimientos del Pato Lucas están extraídos directamente de los dibujos animados de la Warner Bros.***

Duck Dodgers no está nada mal. Puede que los márgenes, que en Paradigm ya son marca de la casa (aparecieron por última vez en *Beetle Adventure Racer*), desmerezcan un tanto los gráficos, pero cuando hayas conseguido abrirte paso por el tremebundo paisaje rocoso del primer mundo alienígena, verás cómo empiezan a ser súper detallados y la mar de coloridos, repletos hasta los topes de ese tipo de nimiedades en las que sólo Nintendo y Rare parecen reparar.

Lo malo es que, por lo que se refiere a jugabilidad, *Duck Dodgers* resulta mucho más lineal de lo que cabía esperar. Evidentemente hay tramos con espaciosos



Las vagonetas de DK64 han marcado estilo.

Un momento de tranquilidad para el loco de Lucas.

No sé cómo Dodgers se atreve a meterse con ese par de víboras.

Ahora ya sabes cómo es un pato por dentro.

Yosemite Sam. Le hace falta un buen afeitado.

Por mucho que ponga ahí, lo más seguro es que Lucas no se resista a pulsarlo.

JUEGOS PARA PATOS

Los tramos extra más divertidos que puedas imaginar.

CARRERA DE RATAS

Un homenaje a esos viejos juegos de nuestra juventud en los que primaba la sencillez. En la carrera de ratas debes avanzar a trompicones de izquierda a derecha mientras un enorme roedor va pisándote los talones. Muy divertido.



BALONCESTO

Dentro de uno de los edificios de la ciudad encontrarás un desafío de baloncesto. Si utilizas el doble salto con astucia y eres un genio de los lanzamientos llegarás lejos. Lo más difícil es marcarte diez mates seguidos en tan sólo 60 segundos.



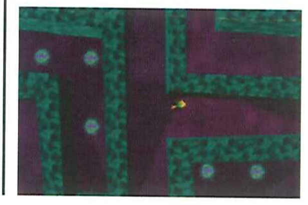
A DESLIZARSE

Duck Dodgers da una lección de rapidez a *Rayman 2* con este desafío, vertiginoso para los ojos, si bien un pelín corto. Se trata de deslizarse por una tubería rodeado de unos gráficos de órdago. ¡Estupendo!



LABERINTO EN EL JARDÍN

Cuando escapes del museo te adentrarás en las entrañas de este laberinto de setos. Es enorme y está repleto de callejones sin salida, por lo que deberás doblar las esquinas con mucha precaución si no quieres que el Marciano Marvin avise a sus secuaces.



hangares para naves espaciales, patios de armas de inmensos castillos y nauseabundas cloacas por las que Lucas tiene que abrirse paso, pero en el fondo lo que más abundan son interminables pasillos y tuberías que trazan una línea recta que jamás se tuerce: puedes pasar un buen rato sorteando fosos, escurriéndote bajo pinchos giratorios o burlando enemigos sin que veas una sola curva en el camino. Se parece demasiado a *Rayman 2*; los niveles están divididos en varios "trozos", por lo que a veces no te queda más remedio que avanzar hasta el final de tres o cuatro tramos súper rectos para llegar a esa joya que olvidaste por despiste.

La cámara es la guinda del pastel, pues se empeña en hacerte creer que la mejor forma para calcular la distancia que hay entre dos plataformas no es otra que colocándose justo detrás del pato Lucas. O que lo mejor que puedes hacer si te caes desde una plataforma pequeña sobre el suelo es lanzarte en picado a un primer plano de un lugar que parece estar dentro de la cabeza de Lucas, y encima apuntando hacia abajo: por último, si estás a punto de ejecutar un salto complicado, lo más probable es que la cámara te rodee, te impida ver la frontal en la que debes caer, pierdas el oremus y acabes rodando por una escalera. Algún día los desarrolladores se darán cuenta de que la cámara de *Super Mario 64* funcionaba porque contaba con una guía estupenda que, segundo a segundo, ofrecía el mejor enfoque posible del mundo de Mario.

Sin embargo, *Duck Dodgers* promueve la exploración y ofrece una serie de atractivos que dotan al juego de esa sensación de desafío que sólo rodea a los mejores plataformas.

Los objetos que debes recoger están bien alejados de los aburridos tramos en línea, de modo que puedes permitirte el lujo de hacerte con una llave que se encuentra en lo más alto de una librería, buscar una joya en un museo con la famosa técnica de "cárgatelo todo y salgamos por patas cuanto antes", o echar una partidita a un juego explosivo con uno de los personajes más emblemáticos de todo el universo Warner.

Mientras juegas con *Duck Dodgers* se hace inevitable pensar que, con un poquito más de dedicación, este juego podría haber llegado muy lejos. Sin embargo, cualquier juego que sea capaz de ofrecer diversión plataformera y, a la vez, no hacernos pensar continuamente en Mario es digno de nuestra atención. *Duck Dodgers* es un ejemplo.

sus más y sus menos

+
- Algunas áreas muy espaciosas y atractivas.
- Montón de subjuegos y otras distracciones.
- Es la mar de divertido.

-
- La cámara no es la adecuada en ocasiones.
- Algunos tramos lineales.
- Fácil.

Si esto te gusta...

Rocket: Robot On Wheels
Ubi Soft
M64/25, 88%
Un juego de plataformas similar en calidad a *Mario*.



8 GRÁFICOS
Los márgenes no consiguen arruinar la estupenda animación y la atención por el detalle.

7 SONIDO
Sin el doblador original, las voces dejan qué desear.

7 TECNOLOGÍA
Paradigm lo ha hecho casi todo bien. Menos la cámara.

7 DURABILIDAD
Te lo acabarás en un santiamén, pero notarás que algo en tu interior te pide volver a insistir.

VEREDICTO
Si eres capaz de resistir algunas malas pasadas de la cámara, estamos ante uno de los mejores juegos de plataformas de la N64.



88%

sus más y sus menos

+

- Puedes construir tus propios coches.
- Las armas se pueden mejorar.
- Es mono.

−

- Manejo inseguro.
- Los rivales te frustran.
- No tiene modo para cuatro jugadores.

Si esto te gusta...

Mario Kart
Nintendo
M64/1, 91%
Es el mejor juego de karts de todos los tiempos, aunque no tiene modo para construir coches.



7 GRÁFICOS
Mantienen el aspecto Lego.

6 SONIDO
Música que suena a tintineo y voces chillonas.

6 TECNOLOGÍA
La opción para diseñar coches es fantástica. No podemos decir lo mismo del manejo.

7 DURABILIDAD
Querrás echar el guante a todas las piezas Lego diferentes.

VEREDICTO
Un juego de karts clonado que supera a la media y que incluye ideas la mar de originales. Aunque no es *Mario Kart*, también es muy divertido.

75%

PRECEDENTES EN 64 Hace ya mucho tiempo desde que te hablamos por primera vez de *Lego Racers*.



△ *Cuidado con los fantasmas errantes.*

◁ *Menudo ataque de tres misiles. No tienen escapatoria.*

TALLER

El mejor momento de Lego Racers es el kit para construir coches. Lo único que has de hacer es escoger un chasis e irle añadiendo piezas de los kits Lego que has ganado. Eso sí, las partes repercuten en la velocidad y agarre del vehículo. También puedes seleccionar la pose que figurará en la foto del carné de conducir de tu conductor. ¡Magnífico!











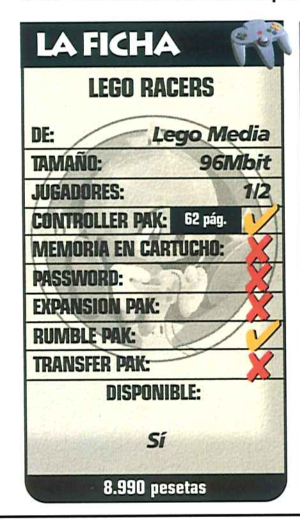
LEGO RACERS

Construye, pieza a pieza, el coche de tus sueños.

Al crecer dejamos atrás uno de los mayores placeres: construir naves espaciales y vehículos salidos de nuestra imaginación. Aquellos de nosotros que no podemos gastarnos el dinero destinado al plazo de la hipoteca en todos las novedades que lanza la casa Lego tenemos la oportunidad de rememorar nuestra infancia con *Lego Racers*. El juego incluye piezas de plástico en cantidad suficiente para satisfacer la nostalgia constructora de los "niños grandes", así como acción automovilística para atraer a los "niños chicos" que aún poseen uno o dos juegos de construcción de Lego.

Éste es un juego de carreras al estilo del conocido *Mario Kart*, aunque los coches que conduces son de diseño propio. Los automóviles pueden ser todo lo extravagantes que quieras, pues puedes utilizar el repertorio de partes básicas a tu antojo. Una vez construidos, puedes participar con ellos en una serie de siete trofeos diferentes. En cada trofeo hay un jefe Lego defendiendo el título; si le derrotas, podrás desmontar su coche y aprovechar las piezas que necesitas para remodelar tu actual vehículo o construir uno enteramente nuevo.

El juego incluye armas acordes con el tema del circuito Lego, las cuales se pueden modificar por medio de bloques extra de color blanco. Por ejemplo, si recoges un reforzador de velocidad, tienes dos opciones: utilizarlo inmediatamente para ganar una cierta ventaja o guardarlo hasta que tengas un par de ellos, en cuyo caso tu coche se transformará en una máquina voladora propulsada por cohetes. Por desgracia, la jugabilidad no está a la altura que el concepto se merece. El manejo es impreciso y con sacudidas. Por este motivo, cuesta mucho corregir la trayectoria para poder recoger el reforzador adecuado, y el resultado de las carreras a tres vueltas normalmente se decide en la misma salida. Si calculas mal el tiempo del turbo, lo normal es que te resulte imposible atrapar al líder; ya puedes conducir como el mismísimo Carlos Sainz, que acabarás en tercer o cuarto lugar, a casi una vuelta del ganador. Si eres capaz de perdonarle estos defectos, Lego Racers no está tan mal, y la opción "Crea tu coche" lo convierte en un juego de carreras único.



LA FICHA

LEGO RACERS

DE:	*Lego Media*
TAMAÑO:	*96Mbit*
JUGADORES:	*1/2*
CONTROLLER PAK: 62 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	*Sí*

8.990 pesetas



△ *Dispárale un cañonazo. Nada ni nadie debe oponerse en tu camino hacia la meta.*

Si vuelas ciertos barriles, abres este camino: un magnífico atajo. ▷

△ *Esto no es lo nuestro. Ya puedes últimos.*



Este cupón puede salvar una vida. O contribuir a ello. Tu donativo ofrecerá esperanza a los enfermos de leucemia. Ayúdanos a salvar vidas.

Nombre y apellidos: ______________________ NIF: ____________

Domicilio: ______________________ Núm: ______ Piso: ________ Puerta: ________

Código Postal: ____________ Localidad: ______________________

Provincia: ____________ Teléfono: ____________ e-mail: ______________

Sí, ☐ **Deseo ser amigo de la Fundación**

Sí, ☐ **Deseo recibir más información de la Fundación**

Deseo colaborar en la lucha contra la leucemia con el siguiente donativo:

☐ ____ptas./____euro	☐ 1.500 ptas./ 9 euro	☐ 4.000 ptas./ 24 euro	☐ 8.000 ptas./ 48 euro	☐ 15.000 ptas./ 90 euro
☐ Cada mes	☐ Cada trimestre	☐ Cada semestre	☐ Cada año	☐ Aportación única

Tipo de donación:

☐ Donativo con cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ ______________________

Número: ______________________ Fecha de caducidad ______ / ______

☐ Domiciliación bancaria. Código cuenta: ☐☐☐☐ / ☐☐☐☐ / ☐☐ / ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ______________

Firma

Recorte y envíe a: Fundación Internacional Josep Carreras, Muntaner 383. 08021 Barcelona. Si lo prefiere. puede enviarlo por fax al 93 201 05 88.
Los donativos a la Fundació Carreras son desgravables en el I.R.P.F. o en el impuesto de sociedades. Núm. Cuenta Bancaria: 0049 0329 76 291 05555 57



FUNDACIÓN INTERNACIONAL
JOSEP CARRERAS
PARA LA LUCHA CONTRA LA LEUCEMIA

c/ Muntaner 383, 2º 2ª . 08021 Barcelona. ☎ **93 414 55 66 - Fax 93 201 05 88**

La Fundación Josep Carreras agradece la publicación gratuita de este anuncio

CÓMO... ser un buen paparazzo en... POKéMON SNAP

Con esta guía, la fotografía profesional es un juego de niños.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Pokémon Snap* en el número 34 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Muy original y muy divertido. Lástima que no haya al menos 88 monstruos más."

84%

Ya lo tenemos aquí, pero ¡cuánto ha tardado! Hace un año que se lanzó en Japón, mientras que en Estados Unidos vio la luz el noviembre del año pasado. Parece que a los de Nintendo Europa se les ha contagiado la pereza de Snorlax.

Pero por fin ha llegado. Y no es nada fácil, créenos. En la redacción hay jaleo cada vez que alguien intenta superar el récord de puntos de *Pokémon Snap*. De hecho, Fran y Fede todavía no se hablan por culpa de una foto de un Pikachu flotante. Ha sido agotador, pero finalmente, y gracias a horas y horas de trabajo, te hemos preparado seis páginas con el mejor asesoramiento sobre *Pokémon Snap*. ¡Que aproveche!

EL EQUIPAMIENTO

¿Qué es lo que hay en el saco mágico del profesor Oak?



COMIDA POKéMON

CUESTA: 14.000 puntos
Parece una manzana, ¿a que sí? Pero el professor Oak insiste en que es comida Pokémon en forma de manzana. Con ella atraerás a los Pokémon y les harás sonreír o les puedes dar un coscorrón; a ver qué efectos consigues.



PESTER BALL

CUESTA: 72.500 puntos
Explota soltando una ráfaga de magia púrpura y sólo sirve para congelar un Pokémon. Algunas veces, las bolitas multicolor traen consigo monstruos enojados que corren.



FLAUTA POKéMON

CUESTA: 130.000 puntos y una instantánea de un Sign
Con C-abajo tienes tres canciones disponibles y hasta el Pokémon más apalancado se pone a bailar con ellas. Hay puntos bonus para la coreografía más interesante.



MOTOR RÁPIDO

CUESTA: Completar seis niveles
Cuando esté listo para el Zero One, pulsa R y se tambaleará avanzando más rápidamente. Es muy útil para obtener un primer plano de monstruos en movimiento o para ganar tiempo con un choque frontal.

LA CLASE MAGISTRAL DEL PROFESOR OAK

El sabio de sienes plateadas nos relata sus particulares métodos para puntuar.

ESPECIAL

"Un bonus de suculentos puntos que sólo doy a cambio de fotos de Pokémon especiales (ya sabes; el Pikachu flotante, el Magmar luchador y otros por el estilo). Aquí tendrás que usar un buen truco si quieres impresionarme."



TAMAÑO

"Cuanto más cerca esté el Pokémon en la foto, más contento me pondré y más puntos para ti. Pero tampoco te pases: si el monstruo está demasiado cerca y no cabe en el encuadre, me voy a enfadar."



POSES

"Un Pokémon mirando a cámara te da 800 puntos, pero si les pillas bailando, comiendo, peleando o chapoteando en el agua, subiré la cifra a 1.000 puntos o más."



TÉCNICA

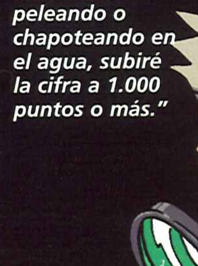
"Muy sencillo: doblo tu puntuación si el Pokémon se encuentra en el centro de la imagen; y si no te habrás ganado un cero. Ya ves, a veces hay que ser duro para que la gente aprenda."



AMIGOS

"¿Pero qué es esto? ¿Hay más de un Pokémon del mismo tipo en la foto? Vaya, supongo que ahora quieres más puntos. Y si nos atenemos al criterio que estoy siguiendo, voy a tener que dártelos... pero no muchos, que quede claro."





CALIDAD FOTOGRÁFICA

Nuestro curso intensivo para obtener las mejores instantáneas.

1 Haz fotos de todo lo que veas; hasta la imagen más sosa puede reportarte algún premio y a lo mejor consigues una instantánea inesperada. Pero...



2 ...no dispares tu cámara a saco, busca una o dos imágenes perfectas de cada Pokémon.

3 Es más fácil contemplar lo que te rodea sin pulsar Z, así que no caigas en el hábito de pulsar R cada dos por tres. Aunque dicho esto...



4 ...después de utilizar la comida, la flauta o una pester ball, pulsa R enseguida y espera a ver qué suceso mágico tiene lugar.



5 C-izquierda y C-derecha dan una vuelta a la cámara de 90°, mientras que C-arriba te vuelve a enfocar hacia delante. Muy útil para hacerte con todos.



6 Con los monstruos más veloces, no esperes a que la Pokéball se ilumine en el visor. Utiliza tu instinto de fotógrafo.



EL ZERO ONE

No hay que saber mucho para circular por ahí en el cochecito amarillo del profesor Oak, gracias a que tiene un recorrido fijo. Después de la playa, puedes hacerlo girar hacia la derecha o hacia la izquierda con el stick analógico, lo cual puede resultar muy útil para acercarte a otros Pokémon o incluso para evitar colisiones. Ten en cuenta que el Motor Rápido (véase la página siguiente) puede ser muy útil para colocarte en una buena posición a fin de tomarle fotos a un monstruo que va por delante de ti; o para darte contra unos Pokémon deliberadamente con la idea de ganar tiempo. También puedes reducir su velocidad si le das la vuelta.

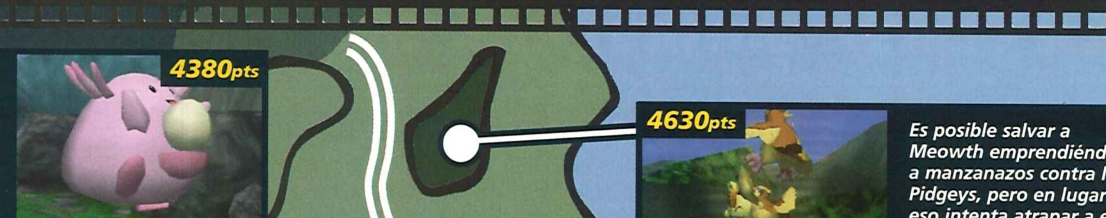




LA PLAYA

Requisitos de entrada: Ninguno

Repleta de Pokémon de tipo normal, más un par de monstruos voladores, la playa es un buen lugar para iniciarse en el mundo de la fotografía.

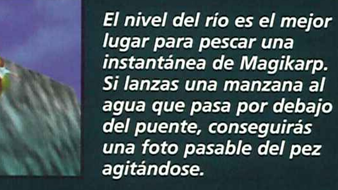


4380pts

Chansey y Eevee campan a sus anchas por la hierba. Lánzale una manzana a Chansey mientras da una vuelta a la roca que queda más lejos, y luego toca la flauta para conseguir imágenes de los dos Pokémon moviendo el esqueleto.

4630pts

Es posible salvar a Meowth emprendiéndola a manzanazos contra los Pidgeys, pero en lugar de eso intenta atrapar a esos plumíferos con el Motor Rápido cuando lancen su ataque remolino.



2920pts

El nivel del río es el mejor lugar para pescar una instantánea de Magikarp. Si lanzas una manzana al agua que pasa por debajo del puente, conseguirás una foto pasable del pez agitándose.

4000pts

Kangaskhan no te dará ni la hora si no le propinas un buen coscorrón con la Pester ball o con una manzana. Tómale la foto cuando se acerque a ti, rugiendo.



6390pts

¡POSE DE PIKA PARA EL PROFESOR OAK!
"¿Has visto Scythers? Si es así, dos Pikachus saldrán correteando de los matorrales y ocuparán los dos troncos que hay por allí cerca. Emplea las melodías de la flauta para un impactrueno especial. ¡Me encanta!"

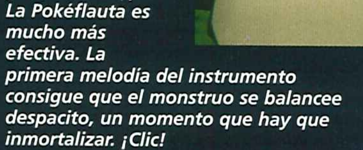
4240pts

La mejor instantánea de Meowth en todo el juego puede ser tuya si con una Pester ball consigues que el gato bailarín se caiga de la repisa donde se encuentra. Activa la flauta y verás la marcha que tiene el bicho.



3940pts

Si lanzas con cuidado comida Pokémon por esta zona, atraerás a un Scyther que saldrá de su escondite en la hierba. Está un poco lejos, pero puedes activar el disparador cuando mueva su guadaña y conseguirás puntos importantes.



3520pts

Un toquecito con la bola y Snorlax el dormilón se despertará, pero por poco tiempo. La Pokéflauta es mucho más efectiva. La primera melodía del instrumento consigue que el monstruo se balancee despacito, un momento que hay que inmortalizar. ¡Clic!



LA SEÑAL DEL PROFESOR OAK
"¡Sorprendente! ¡Hay una formación rocosa en forma de Kingler en el lado izquierdo de la playa! Está justo delante de la primera Butterfree flotante que verás. Centra la imagen.

4360pts

¡POSE DE PIKA PARA EL PROFESOR OAK!
"¡La ocasión de fotografiar un Pikachu surfero! Lanza manzanas hacia la tabla de surf de la derecha y verás cómo el granujilla eléctrico correrá hacia ellas, se montará sobre la tabla y empezará a brincar."



3540pts

El Doduo se colocará en lugar más idóneo para que le tomes una foto, justo después de la tabla de surf. Utiliza el Rush Engine para ir hacia allí a toda velocidad y asegúrate de que sus dos cabezas salen en la foto.



TÚNEL

Requisitos de entrada: Fotografía a seis Pokémon distintos.

Los túneles están habitados por Pokémon eléctricos en su mayor parte. Tienes que ser rápido si quieres fotografiar a estos monstruos tan escurridizos.





3240pts

Lanza manzanas a los Magnemites y se olvidarán de esquivar tu cámara. Con una manzanita colocada estratégicamente puedes conseguir que se junten y den lugar a un Magneton.



4300pts

Sacarle fotos a Diglett es fácil, pero cada vez que lo consigas, aparecerá en otro sitio. Repite el procedimiento seis veces y un grupo de tres Dugtrios acabará posando para una instantánea de las buenas.

4540pts

Para que el huevo eclosione, atrae a Pikachu con unas manzanitas hacia esta cueva y toca alguna melodía con la Pokéflauta. Inmortaliza al Zapdos con tu cámara cuando parece que llega al máximo de puntos.



3360pts

Los círculos lilas que pasan zumbando de un lado al otro de la cueva son en realidad Haunters flotantes. Espera a que su recorrido les acerque al Zero One y cuando pasen por tu objetivo pulsa Z y A.

3600pts

Un Zubat cruzará el umbral revoloteando cuando el Zero One se acerque. Si eres rápido puedes conseguir una buena foto; pero más adelante, en las cuevas, tendrás ocasiones mucho mejores.



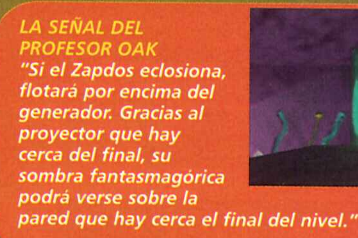
4400pts

Bórrales de un manzanazo esa estúpida sonrisa de la cara a los Electrodes. Obtienes puntos bonus si eres capaz de tomarles una foto antes de que exploten.



EL CAMINO SECRETO DEL PROFESOR OAK

"El Electrode de la derecha parece muy satisfecho consigo mismo. Sucumbe a la tentación de acribillarle con frutas; cuando explote, abrirá una ruta oculta que te llevará hasta el nivel del volcán.





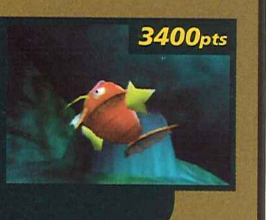
LA SEÑAL DEL PROFESOR OAK

"Si el Zapdos eclosiona, flotará por encima del generador. Gracias al proyector que hay cerca del final, su sombra fantasmagórica podrá verse sobre la pared que hay cerca el final del nivel."



3400pts

Los Electabuzzes aparecerán si puedes darles con una manzana. Obtendrás una foto estupenda si les pillas golpeando el suelo muy enfadados. Si hiciste eclosionar Zapdos antes, sólo encontrarás dos Electabuzzes.



3400pts

En el estanque que hay cerca del generador eléctrico te espera otra Magikarp. Al profesor Oak no le va a hacer mucha gracia la foto del pescadito; mejor te esperas hasta el río para conseguir una foto más interesante.



3990pts

Rózate con Electrodes y Electabuzzs para retrasar tu avance en la caverna. Si calculas bien el tiempo, podrás ver a los cuatro primeros Kakunas cerca de la primera puerta derribada. Intenta que te quepan todos en la foto.



4180pts

¡POSE DE PIKA PARA OAK!

"¡Hay que ver cómo le gusta llamar la atención a este bicho! Tómale dos fotos seguidas y se montará en un Electrode rodante. Es tu oportunidad de obtener una foto que vale muchos puntos."

VOLCÁN

Requisitos de entrada: encuentra el camino secreto en el túnel.
¿Hace calor? La actividad volcánica es abundante en un nivel que está, como era de esperar, hasta los topes de Pokémon Fuego.



3760pts

Conseguir un primer plano de Charmander es fácil, sólo tienes que hacerle saltar con una Pester Ball. Si le lanzas hacia la lava, evolucionará en Charizard. Para conseguir un rugido, lánzale una manzana; y asegúrate de que todo su cuerpo recibe el impacto.

4360pts

En estos cráters burbujeantes hay Growlithes y Arcanines agazapados. Lanza unas cuantas Pester Balls para hacerles salir y empieza a disparar tu cámara mientras ellos se sacuden las brasas. Conseguirás muchos puntos.

5090pts

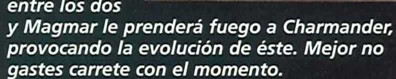
Embiste este colosal huevo con el Zero One, muévete hacia la izquierda y dales comida Pokémon a los dos Charmanders que aparecerán. Al momento llegarán cuatro más. Atráeles y tómales una foto a todos juntitos mientras te ladran.



6080pts

El mal genio de estos dos Magmars te proporcionará una gran foto. Lánzales una manzana y soplarán fuego por la boca. Intenta capturar el momento en que los dos rugen fuego.

Es difícil que Magmar y Charmander pasen desapercibidos en esta isla solitaria. Lanza una manzana entre los dos y Magmar le prenderá fuego a Charmander, provocando la evolución de éste. Mejor no gastes carrete con el momento.



4580pts

Rompe el huevo que hay en medio de la lava con la ayuda de una manzana o una Pester Ball. Verás como un Moltres se eleva hacia el cielo y cuando llega a su altura máxima, empieza a soltar brasas. ¡Qué contento se va a poner Oak con esta foto!



4540pts

Si conduces con cautela, el primer Vulpix que aparezca te conducirá hacia sus congéneres. Acelera para adelantar al grupo y lanzarles manzanas. Obtendrás una foto de postal. Un poco cursi, pero...

4670pts

Una manada de Rapidash galopa hacia ti cuando estás a punto de empezar. Utiliza C-izquierda para fotografiar al primero que pasa o bien intenta retratar a los dos que le siguen (su pose vale unos puntitos más).

LA SEÑAL DEL PROFESOR OAK

"Yo también tuve problemas para dar con éste. En el momento de empezar, arroja una Pester Ball al foso humeante que tienes a mano izquierda. Verás que emerge una especie de nube violeta con forma de Koffing... ¡clic!

RÍO



Requisitos de entrada: fotografía a 22 Pokémon distintos.

En este río del bosque abundan los Pokémon Agua. Zero One tiene aquí mucha más libertad de movimientos, con lo que vas a poder hacer de las tuyas.

3340pts



¡POSE DE PIKA PARA EL PROFESOR OAK!

"¡Rayos, Pikachu se ha vuelto loco! Dispara tu cámara cuando el bichejo saque la cabeza del tronco y saldrá corriendo a una velocidad de infarto. No te molestes en enfocar, dispara y ya está."

3640pts



Un Cloyster con púas emerge del agua, elevándose y dando vueltas. Se muere de ganas de que le saques fotos. Emplea el Motor Rápido para mover el Zero One todo lo cerca que puedas.

3980pts

Pobrecito Psyduck. Le das un toque en la cabeza con una manzana y se sumergirá, apareciendo tan sólo de vez en cuando, gimiendo. Tómale una foto a medio salto y tendrás al profesor contento.



EL CAMINO SECRETO DEL PROFESOR OAK

"¿Qué es aquello que se mueve allí en la pared? ¡Son dos Porygons ocultos! Arrójales unas Pester Balls y el segundo bicho caerá al suelo, accionando el interruptor que abre la puerta de las cuevas."

4520pts



Los peculiares Slowpokes de la orilla izquierda salen mejor en la foto después de haberse comido una manzana. Si les atraes con fruta hacia las tablas se metamorfosearán en Slowbros.

3180pts



En una foto te caben, por lo menos, cuatro Metapods. Dispara una Pester Ball al que tienes más lejos, choca con él y luego date la vuelta y ve a por sus tres colegas con la ayuda de unas Pester Balls.

3740pts



En la orilla derecha del río hay un tímido Vileplume. Con las melodías de la Pokéflauta conseguirás que salga de su caparazón. La tercera canción le hará dar volteretas hacia atrás, cabriolas que para ti serán puntos.

LA SEÑAL DEL PROFESOR OAK

"Si has conseguido una foto de Vileplume en movimiento, mira hacia arriba y dispara hacia ese árbol tan viejo (tiene forma de Cubone). Yo lo llamo Árbol Cubone (soy tan ingenioso)."



3030pts



Utiliza el Motor Rápido para acceder al territorio Slowpoke y avistar una bandada de Shellders flotando por encima del río. La foto ideal es un primer plano de un Shellder, con dos o más al fondo.

4300pts



Un trío de monísimos Poliwags están agazapados en la maleza a tu derecha. Sacude a los dos primeros con tus Pester Bombs y después al tercero, mientras ves cómo regresan a las profundidades.

4310pts

¡Bul-ba-saur! Utiliza una Pester Ball para golpear el bulbo verde que sale del tronco vertical, y luego coloca una manzana cerca de la apertura del mismo. Los dos Bulbasaurs que aparecerán saldrán mejor en la foto si les pillas en plena danza.



3160pts

Durante casi todo el nivel, lanzar manzanas al agua hace que Magikarp salga de un salto. Inmortalízalo en uno de sus saltos acuáticos para que el profesor te dé unos cuantos puntos.



CONTINUARÁ... Más trucos para tu viaje a la isla Pokémon en nuestro próximo número.



superar los retos en

PERFECT DARK

Los desafíos de los simulantes ponen a prueba a los mejores...

LO QUE DIJIMOS

Analizamos *Perfect Dark* en el número 31 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Jugable a más no poder y enorme como ningún otro. Si tuvieras que elegir un único juego para tu N64, éste sería el ganador sin discusión. Sin duda."

96%

64 STAR GAME

Un hecho que prueba las colosales dimensiones de *Perfect Dark* es la gran cantidad de consejos que hemos preparado para todos sus modos. Número a número te hemos ido presentando trucos con los que poder avanzar a lo largo del modo individual, pero los desafíos son otra historia...

Al principio y, si has jugado tanto como nosotros al multijugador de *GoldenEye*, parecen muy fáciles. Sin embargo, cuando ya estás a la mitad empiezan a resultar muy complicados: auténticos desafíos con todas sus letras. Pero no te asustes, tenemos unos truquitos que te van a ir de perlas en los momentos más difíciles. En la mayor parte de los casos, la clave es saber qué arma es la más indicada y hacerse con ella. También hay trucos que te ayudarán en según qué escenarios. Controlar bien el radar y dominar el sistema de control son dos cosas esenciales, al igual que un buen conocimiento de todos los niveles. Los simulantes son semi-inteligentes, lo que implica que no vas a ser capaz de prever sus movimientos, aunque si sigues nuestros consejos todo irá bien. Cuando termines puedes volver a jugar con dos, tres o cuatro jugadores. Parece que los de Rare se sienten algo culpables por ocuparte tanto tiempo y han pensado que lo mejor es compartirlo con los amigos; así que ya lo sabes.

Admitimos que las probabilidades de apuntar de cerca a un enemigo con esto son escasas. ▷



¿Te suena el sitio? Con un SimOscuro dentro ya no es tan agradable. ▽



LO MÁS IMPORTANTE

Presta atención, porque si no sabes estas cuatro cosas no llegarás muy lejos.

EL RADAR



En caso de que no jugaras tanto al multijugador de *GoldenEye* como para saberte el nivel del templo con los ojos cerrados, vamos a contarte cómo funciona el radar. Tú eres el punto que hay en el centro y los otros puntos son otros jugadores, ya sean simulantes o personas que juegan contigo. Cuando tienes un punto encima de ti significa que hay alguien delante, aunque no le veas. Y lo que es más importante: si en lugar del punto ves una flecha hacia arriba, el enemigo se encuentra un nivel por encima de ti. Si la flecha es hacia abajo, el enemigo está en un nivel inferior. Si juegas por equipos, los colores aparecerán indicados en la pantalla. En caso que tengas simulantes (o amigos) en tu equipo, vuestro color será el rojo. No te cargues a esos puntos, porque te atacarás a ti mismo y uno de tus compañeros te atacará a ti.

CONOCIMIENTOS





Un buen conocimiento práctico de los niveles es vital para lograr el éxito. Se trata de aprender la distribución de los niveles y la ubicación de las mejores armas. Selecciona un desafío, abandona y vete directo a la Configuración avanzada. Puedes examinar a los simulantes contra los que te enfrentarás, eliminarlos manualmente y darte un paseo por el nivel a tus anchas. Así podrás memorizar el lugar e idear un plan de acción. No completarás el desafío, pero resulta un ejercicio muy útil. También es una táctica muy interesante para descubrir quién es quién entre tantos tipos de simulantes. A veces les encontrarás en grupos mixtos; pero con el truco de antes sabrás lo que te espera.

NO PIERDAS EL TIEMPO



Aprende cómo funcionan los desafíos. Combate es a matar. En El rey de la colina tienes que colocarte en la zona verdosa y defenderla hasta que el cronómetro marque cero. Compartir la "colina" con un enemigo parará el cronómetro y abandonándola se activa de nuevo. En Captura el maletín tu objetivo es arrebatarle el maletín al enemigo y luego volver a tu base, donde tiene que estar tu propio maletín, sano y salvo. Si un simulante te lo ha quitado, recuerda que eliminar al portador del maletín hace que el objeto vuelva a la base que le corresponde. Mantén el maletín requiere que encuentres el maletín escondido y que lo conserves durante un periodo de tiempo. En Central de Hacker hay que hacerse con el conector de datos y utilizarlo con éxito en una terminal para obtener un punto.

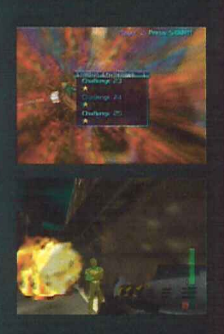


LOS SIMULANTES



El comportamiento de los simulantes es distinto al de los jugadores humanos. Incluso los más enclenques van muy bien armados. Si vienen hacia ti, lo mejor será que te enfrentes a ellos, si es que estás preparado para hacerlo. En el caso que tu arma no sea gran cosa, corre a por una de las buenas. Lo preocupante es que a veces se juntan; entonces lo mejor será que tengas confianza en ti mismo (y un buen escudo también) y te enfrentes a dos a la vez a menos que parezcan dispuestos a colocarse en tu línea de fuego. Es raro, pero puede ocurrir.

¡CIENTO VEINTE!
Es el total de desafíos que hay si cuentas los que puedes jugar con hasta tres amigos más. Si superas los 120 no vas a ganar nada que no sea prestigio de estar por casa, pero habrás jugado hasta la saciedad. Aquellos que no tengan Expansion Pak sólo podrán participar en los desafíos individualmente o con un compañero, así que para ellos la cifra se reduce a 60.



PROTECCIÓN EXTRA
Cualquier truco o peculiaridad que uses puede ser útil para los últimos desafíos. Aquí tienes uno que va muy bien en los escenarios de combate directo, en los que no importa dónde te sitúes. Hazte con un escudo y quédate en el sitio donde lo has encontrado. Un simulante se abalanzará sobre ti, si el escudo se regenera, conseguirás otro nuevo en el momento en que te hieran. Antideportivo, sí, pero al enemigo ni agua.



EXPERIENCIA
Los primeros desafíos harán que los veteranos de *GoldenEye* vayan asintiendo con la cabeza cada minuto. Sin embargo, son una buena manera de familiarizarse con los nuevos conceptos que ofrece *Perfect Dark*. El radar ahora incluye una flecha que señala hacia arriba o hacia abajo y los objetivos de los distintos escenarios requieren un estudio previo. Considéralos como deberes light.





OPCIONES
A medida que vas superando los cada vez más complicados desafíos, abres un sinfín de opciones dentro del menú de Configuración Avanzada del multijugador. Tu perseverancia se verá recompensada con "regalitos" que van desde arenas deathmatch extras hasta un escáner de rayos X. Nuestro momento favorito es cuando abrimos Felicidad y nos fuimos corriendo a compararlo con Facility de *GoldenEye*. Buenísimo.





LOS DESAFÍOS

Los simulantes que encontrarás al principio son bastante asequibles, pero poco a poco la cosa se va complicando, con funestas consecuencias para ti. No te desanimes y sigue adelante, porque a medida que avances en el modo multijugador abrirás un montón de "regalitos" que te van a encantar. ¡Vamos allá!

1 Combate • 1 Sim. • Skedar

Cuatro muertes o el mayor número en 5 min.

Una buena oportunidad para practicar con el radar. Espera a que tu ingenuo enemigo doble la esquina y se coloque en tu línea de fuego. Por ahí tienes un par de CMP150 disponibles o, lo que es mejor, una Dragón. Si eres algo perezoso, utiliza la función secundaria de la Dragón para que haga el trabajo por ti.



2 Combate • 1 Sim. • Área 52

Seis muertes o el mayor número en 5 min.

Dirígete a la sala de las ventanas con persianas. Allí encontrarás una Ciclón, justo lo que necesitas para deshacerte de tu enemigo antes de que éste te lance un cohete. Los pasillos, tan estrechos, son ideales para que coloques una Dragón activada en su modo autodestrucción por proximidad.



3 Combate • 2 Sim. • Tuberías

Ocho muertes o el mayor número en 5 min.

Olvídate de las minas, no sirven para nada a menos que puedas pegárselas al enemigo antes de que él te lo impida. Hazte con una automática que esté bien, como la AR34 y trepa hasta algún lugar elevado para disparar en plan francotirador. A veces los simulantes vendrán de dos en dos, así que ten cuidado.



4 Rey de la Colina • 1 Sim. • Skedar

Domina la colina cuatro veces o el mayor número en 10 min.

Llegó la hora de dominar este escenario tan complicado. Ve hacia el área que se te indica con un cuadrado en el radar, pero no olvides recoger un escudo por el camino. En la sala de los pilares puntiagudos hay un Vengador K7; éste pega fuerte, así que llévatelo porque te irá bien para defender la colina.



5 Combate • 1 Sim. • Complejo

Diez muertes o el mayor número en 10 min.

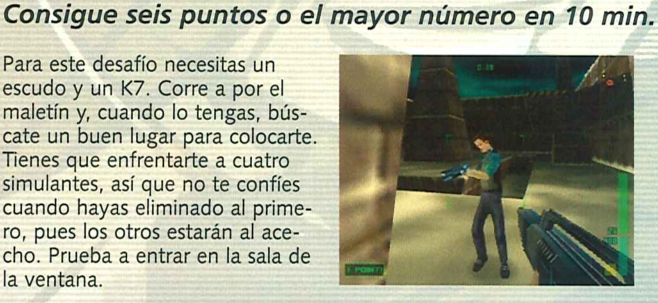
Éste es muy fácil si tienes a mano el Rifle FR Salta al foso oscuro del complejo para conseguirlo y utiliza su función secundaria, el Localizador de objetivos, para disparar a tu presa. No olvides un arma de refuerzo, por si el enemigo se acerca demasiado.



6 Mantén el maletín • 1 Sim. • Área 52

Consigue seis puntos o el mayor número en 10 min.

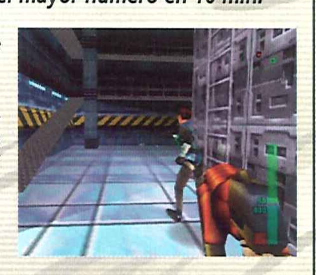
Para este desafío necesitas un escudo y un K7. Corre a por el maletín y, cuando lo tengas, búscate un buen lugar para colocarte. Tienes que enfrentarte a cuatro simulantes, así que no te confíes cuando hayas eliminado al primero, pues los otros estarán al acecho. Prueba a entrar en la sala de la ventana.



7 Rey de la Colina • 1 Sim. • Almacén

Domina la colina cinco veces o el mayor número en 10 min.

Consigue un escudo y un par de Ciclones. El escudo lo encontrarás a la salida de la sala de las cajas, por el pasillo de la izquierda del túnel azulado. No pierdas el tiempo con las granadas: aquí no te servirán de nada. Una buena táctica es esperar a que Jo tome la colina y luego atacar.



8 Mantén el maletín • 1 Sim. • Skedar

Consigue tres puntos o el mayor número en 10 min.

El escudo está en el mismo sitio que antes y una vez más resulta vital, ya que entra en juego la SuperDragón. Un consejo general es no meterse en tiroteos a poca distancia con los simulantes. En lugar de eso, mantente alejado y fallarán. Cuando tengas el maletín en tu poder, corre como el viento.



9 Un disparo mata • 1 Sim. • Barranco

10 muertes o todas las que puedas en 10 min.

Sigue la rampa ancha que hay al final del nivel para localizar el Rifle FR. Ya verás qué bien te irá contra Trent, por rápido que sea. En el túnel que hay cerca de la cima de la cascada hay un Arma PC. Pronto descubrirás qué útil resulta su función secundaria en el multijugador.





10 Central de Hacker • 1 Sim. • Templo

Completa dos pirateos o el mayor número en 10 min.

Si el simulante llega antes que tú al conector de datos, coloca una mina en el ordenador y haz que explote cuando él se acerque. Antes de descargar espera a que él haga un intento fallido en el ordenador porque así tú tendrás más tiempo mientras él se regenera y vuelve.

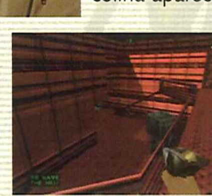




11 Rey de la Colina • 1 Sim. • Complejo

Domina la colina 10 veces o el mayor número en 10 min.

Encontrarás un escudo muy útil en el centro de la sala que tiene una rampa a cada lado. En el balcón que tienes delante te espera el potente Vengador K7. Si la colina aparece cerca de la reja puedes trepar por ella, algo que en *GoldenEye* no se podía hacer.



12 Combate ralentizado • 1 Sim. • Skedar

Tres muertes o el mayor número en 10 min.

Olvida el Rifle FR, en el modo a cámara lenta no sirve de nada. El lanzallamas o la SuperDragón son mucho más efectivas. Los encontrarás en la sala de los pilares recortados. Sube una planta desde donde los recogiste y ve a por el simulante.



13 Un disparo mata • 1 Sim. • Edificio G5

10 muertes o todas las que puedas en 10 min.

¿Ves esas pasarelas? Ve por las más elevadas y darás con una Segadora que es idónea en este desafío. Mantente al acecho en la pasarela y dispara antes de que él lo haga. Recuerda la función secundaria del Arma PC; si la colocas bien te simplificará el trabajo.





14 Captura el maletín • 2 Sim. • Área 52

Consigue 10 puntos o el mayor número en 10 min.

Éste es complicadillo. Ronda por la base amarilla y espera a que el enemigo capture tu maletín. Elimínale y hazte con el suyo. Utiliza la ocultación enseguida y corre de vuelta a tu base sin atacar a nadie que encuentres en el camino. Recuerda que puedes aguantar diez minutos y conseguirás un empate.

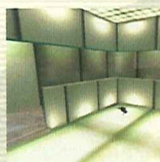


15 Mantén el maletín • 2 Sim. • Rejilla

Consigue 10 puntos o el mayor número en 10 min.

Cuando el maletín está en tu poder, eres extremadamente vulnerable en los espacios abiertos, así que sería buena idea que permanecieras cerca del ascensor o de las áreas del fondo. El Devastador tiene un nombre que habla por sí solo y es ideal en esta situación. Lo encontrarás arriba, en la zona con ventanas.

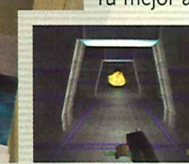




16 Sin Radar • 1 Sim. • Felicidad

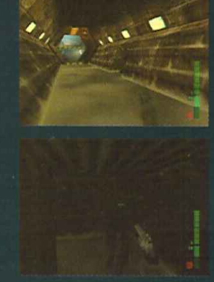
10 muertes o el mayor número en 10 min.

Baja por las escaleras a la salida de los lavabos y encontrarás un escudo. Te será difícil utilizar las minas de proximidad de forma efectiva, así que ponlas en medio de un pasillo crucial. Tu mejor aliado será la SuperDragón, ideal para los enfrentamientos cara a cara y también a distancia.



JUGUETITOS
En estos desafíos aparecen todo tipo de artilugios. Armas como el Slayer requieren un nuevo repertorio de habilidades. Dirigir el cohete está bien, pero corres el riesgo de exponerte más a los ataques. Ten cuidado al lanzar un cohete cuando tienes a alguien cerca de ti y recuerda que puedes detonarlo con Z. Practica también el sistema de ocultación; desconéctalo cuando creas que no lo necesitas o lo perderás y te quedarás con cara de tonto...

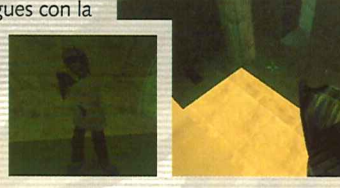




17 Rey de la colina • 1 Sim. • Templo

Domina la colina 10 veces o el mayor número en 10 min.

En un espacio tan abierto y tan extenso como el Templo, el Slayer hará maravillas. Si el Simulante parece que se queda quieto, es que intenta lanzarte un cohete directo a la yugular. Si se hace con la colina, es prácticamente esencial que le pagues con la misma moneda, así que cópiale el truco desde lo más lejos posible.



18 Rey de la colina • 2 Sim. • Villa

Domina la colina 10 veces o el mayor número en 10 min.

Olvídate de enfrentarte cara a cara con los Maians. Te harían añicos. Te irá mejor si les tranquilizas antes de dispararles. Escúrrete mediante el dispositivo de ocultación para que las cosas salgan mejor. Emplea el Arma PC para defender tu posición.



19 Movimiento rápido • 2 Sim. • G5

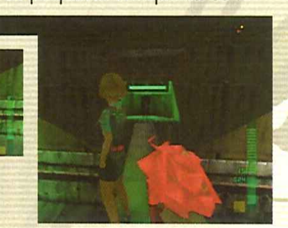
10 muertes o el mayor número en 10 min.

No te preocupes por los lanzacohetes, cárgate al hombro un Rifle FR y un acelerador de combate para detener al enemigo cuando intente acercarse demasiado a ti. Olvídate del combate cuerpo a cuerpo; los escudos lo desaconsejan. Cuando utilices el Rifle FR, asegúrate de que lo haces en una zona segura.

20 Un disparo mata • 1 Sim. • Alcantarillas

10 muertes de equipo o el mayor número en 10 min.

Si todavía no dominas el tema del radar, esto te va a costar mucho. La mejor manera de proteger tu pequeña compañía es descubriendo dónde se oculta exactamente el simulante y tomar el camino más corto que os lleve hacia él. Antes de ir hacia allí debes tener en tu poder el escudo de arriba. Toma la iniciativa y luego juega a la defensiva.



21 Central de Hacker • 1 Sim. • Rejilla

Consigue 10 puntos o el mayor número en 10 min.

Este desafío es tan duro que te aconsejamos que busques el empate a cero. Escóndete por la zona del ordenador y espera a que Jo se quite el dispositivo de ocultación antes de darle caña. Repite esta sucia táctica hasta que hayan transcurrido los diez minutos. La Segadora es una sabia elección para este desafío.





22 Mantén maletín • 1 disparo mata • 2 Sim. • Base

Consigue 10 puntos o el mayor número en 10 min.

Extradifícil. Antes que nada, hazte con el escudo; está en la rampa entre las salas repletas de cajas. Seguidamente, toma un K7 y espera en la esquina a que aparezcan los simulantes. Van el uno pegado al otro, con lo que tendrás que disparar sin parar. Cuando tengas el maletín, escóndete en un pasillo sin salida y espera.

23 Combate ralentizado • 2 Sim. • Complejo

Dos muertes o el mayor número en 10 min.

Como siempre, localiza primero el escudo. Cuando lo tengas, recoge el Arma PC del balcón que hay encima de la sala de las rampas y colócalo como centinela. Baja y recoge una RC-P120 que encontrarás al lado de la rampa. Utiliza el dispositivo de ocultación para atacar a un simulante por la espalda y darle su merecido.



24 Captura el maletín • 4 Sim • Fortaleza

Consigue nueve puntos

Combinado con una Magnum dorada, el tranquilizante puede serte de gran utilidad. También sería interesante que tuvieras una SuperDragón o un Devastador a mano para defenderte en las rampas. Ronda por tu base, esperando a que ellos hagan el primer movimiento y sal corriendo a por su maletín mientras ellos son uno menos.





25 Combate • 2 Sim. • Barranco

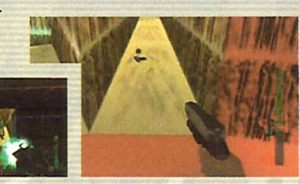
10 muertes o el mayor número en 3 min.

El hombre sabio custodia un área para este desafío con un Rifle FR para llevar ventaja. Consigue tú el tuyo en el pasillo que va al área abierta del ascensor. Ten cuidado con los simulantes ocultos, pues pueden atacarte cuando menos te lo esperas. Llévate un arma de reserva (un K7 estaría bien) y mantente alerta con las Bombas N. Si oyes su sonido, corre.

26 Rey de la colina • 2 Sim. • Ruinas

Domina la colina 10 veces o el mayor número en 10 min.

Olvídate de las colinas que están más lejos. En lugar de eso, aprovecha el tiempo para colocar centinelas en sitios clave si hace falta. Familiarízate con los lugares donde puede aparecer la colina. Estaría bien que te hicieras con un par de Ciclones para jugar sucio contra tus oponentes si llega el momento de pelear cuerpo a cuerpo. No hay muchos escudos por aquí, lo que significa que el combate es más equilibrado.



FUERZAS OSCURAS
Los simulantes más duros de pelar saben dónde estás antes de que tú les localices a ellos, así que no puedes esperar que cometan errores. De nada te van a servir las armas de segunda, ni tampoco las tácticas impulsivas. En este caso, lo más astuto es siempre lo más recomendable. ¡Hasta los expertos en *GoldenEye* sufrirán una humillante derrota si se enfrentan a estos tipos sin hacer caso de nuestro sabio consejo!

27 Central de Hacker • 1 Sim. • Alcantarillas

Consigue 10 puntos o el mayor número en 10 min.

Es hora de volver a utilizar ese sucio truco de la Central de Hacker. Hay lanzacohetes que harán muy difícil que cualquiera pueda anotar algún punto. Espera fuera de la zona del ordenador, listo para atacar a cualquier simulante que intente acercarse por allí. No te pases de listo, porque te van a dar y anotarán un punto mientras vayas a por más.

28 Captura el maletín • 2 Sim. • Villa

Consigue nueve puntos o el mayor número en 10 min.

¡SimOscuros! ¡Toma ya! Por si la villa por sí sola no fuera lo suficientemente difícil… Para empezar, concéntrate en defender tu propio maletín. Cuando les hayas eliminado con una AR34, lánzate a la carrera hacia el suyo. Planea bien tu recorrido, consultando el radar para mantenerte siempre lo más lejos posible del enemigo. Si todo lo demás falla, espera y busca un empate.



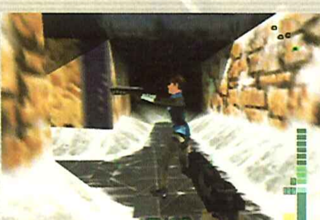
29 Combate • 2 Sim. • G5

10 muertes o el mayor número en 10 minutos

Combate directo contra dos de los mejores. La segunda función de la Dragón, autodestrucción, te irá de perlas. Se encuentra en la puerta que te lleva al balcón de más arriba. Lánzala y espera en silencio a que estalle. También podrías utilizar el Ciclón para deshacerte de ellos, pero no es muy aconsejable: por muy duro que seas, ellos lo son más.

30 Rey de la colina • 2 Sim. • Skedar

Consigue 10 puntos o el mayor número en 10 min.



Tu colega no está a la altura de las circunstancias, así que será mejor que intentes acabar con los simulantes tú solito. La mejor estrategia es hacerse con una Mauler y recurrir a sus tiros cargados. Ni se te ocurra fallar. Tendrás que perforar sus escudos con ese primer disparo. Olvídate de darles caza, sería más sensato encontrar un lugar fácil de defender y quedarte allí controlando el radar.



Señoras y señores, tenemos el orgullo de presentarles, aquí y ahora, una selección de los mejores trucos para sus juegos favoritos. Pasen y vean, señores, no se arrepentirán.

AL RESCATE

Road Rash 64



Saltarse un nivel

Nivel	Código
2	Derecha, C-derecha, Z, Derecha, Izquierda, C-arriba, C-izquierda, C-arriba
3	Derecha, C-derecha (x3), Derecha, C-izquierda, C-abajo, Z
4	Derecha, C-derecha, C- abajo, C-izquierda, C-derecha (x2), Z, Izquierda
5	Z, C-derecha, C-abajo, C- izquierda, C-derecha (x2), Z, Izquierda

Todas las motos y pistas

Pulsa C-arriba, C-izquierda (x2), C-derecha, L, R, C-abajo, Z

Conviértete en azul

Pulsa Z, C-izquierda, C-abajo, C-izquierda, Z, L, R, C-abajo

Moto-pollo

Pulsa C-derecha, C-izquierda, Z, L, R, C-arriba

Activa el modo Trash

Pulsa C-arriba, C-izquierda (x2), C-derecha, L, R, C-abajo, Z

Monta sobre un Scooter

Pulsa C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda (x2), L, C-izquierda

Motos súper rápidas

Pulsa C-arriba, C-izquierda (x2), C-derecha, L, R, C-abajo, Z

Inicio más rápido

Mantén pulsado A al empezar una carrera.

Un atajo en el estadio, Nivel 5

Después de pasar el montículo a mano izquierda hacia mitad del recorrido a través de la ciudad, en la tercera carrera, verás un edificio en el que hay un agujero. Pasa por el agujero y habrás adelantado una buena parte de camino.



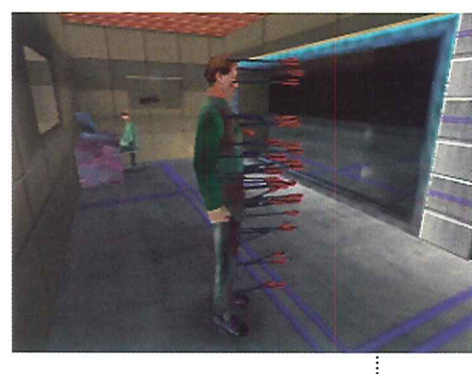
Pégate al asfalto

Mantén pulsado L después de sufrir una caída de tu moto para quedarte en el suelo. Aún no sabemos muy bien cuál es la utilidad de este truco, pero el caso es que si está ahí, será por algo.

Elimina al poli

Cuando veas al policía esperando en la calzada, ponte sobre una rueda y dirígete hacia él para golpearlo y dejarlo K.O. Si pasas de los guardias que hay en el nivel "The Beat Down", el poli te ignorará y se dedicará a arrestar al resto de corredores (menos a ti).

Perfect Dark



Completa con facilidad los desafíos

Para esto vas a necesitar dos mandos. Ve al menú de Configuración Avanzada y guarda la configuración con la que quieres jugar. El segundo jugador se va al menú para cargar una configuración, pero todavía no la carga. El jugador uno mueve el stick analógico hacia la derecha o hacia la izquierda para llegar a la pantalla Seleccionar Reto. Selecciona el desafío que más rabia te dé. Mientras en la pantalla aparece aquello de "espera, por favor", el jugador número dos carga la configuración que previamente habíais guardado y a partir de aquí puede abandonar el juego o unirse al jugador uno. Ahora ganarás la partida con la configuración que has introducido y completarás el desafío. Sabrás si lo has hecho bien porque, al empezar la partida aparecerá el número de desafío en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Alfiletero humano

Ve hasta la caja que hay suspendida en el hangar. Tómala y ve hacia la galería de tiro. Abre la puerta y deja la caja ahí dentro, de modo que la puerta no pueda cerrarse. Entonces, disputa un desafío de tiro de nivel bronce y podrás disparar a los dos tíos que hay fuera. Las mejores armas para emplear aquí son la ballesta y los cuchillos arrojadizos.

Aumenta el rango del personaje del multijugador fácilmente

En la configuración avanzada, coloca todas las armas en Callisto, cuatro simulantes en Perfecto y el nivel Felicidad (el Facility de GoldenEye). Ahora continúa reiniciando la partida hasta que empieces en los conductos de aire o cerca de ellos. Asegúrate de que no hay simulantes a tu alrededor. Coloca la Callisto cerca del urinario, en el baño, y colócate contra la puerta. Prepara el arma para los cartuchos de alto impacto. Cuando alguien intente abrir la puerta no podrá, porque tú estás tras ella. Podrás dispararles varias veces a través de las puertas sin darles ocasión de responder ya que el juego no les dejará volver a empezar en los conductos de aire. Sigue con esto hasta que tu rango sea de nivel uno, todo lo máximo que se puede alcanzar.

AL RESCATE

WWF Wrestlemania 2000



No pierdas el cinturón

¿Un campeón invicto perdiendo el cinturón a manos de Vince McMahon después del Royal Rumble? De ahí que no consigas defender o ganar el título en Wrestlemania. ¿O no? Tienes ganas de gritar y patalear, seguro. Pero presta atención: no pueden quitarte lo que no tienes, así que intenta no perder el cinturón frente a este tipo empezando por no tenerlo (sabemos que será un gran sacrificio para los más peleones). Dicho esto, vas a necesitar un promedio razonable para que te inviten a participar en el Royal Rumble, el momento clave del truco. Básicamente, tienes que asegurarte que no eres el campeón WWF después del Royal Rumble en el modo pay-per-view. Entonces, para no tener que luchar en Wrestlemania tienes que ir a saco en el Royal Rumble de 30 hombres para ganar tu opción al título. Cuando ya hayas llegado al mayor acontecimiento de WM2K, dales caña a todos para irte a casita con el cinturón de campeón.

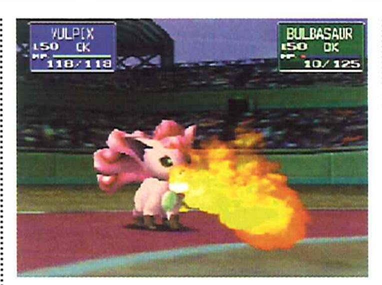


Pokémon Stadium

¡Consigue un Mew!

¡Buenas noticias! El rarísimo Pokémon 151, Mew, está disponible como Pokémon de Alquiler en





la Super Copa en el modo R-2 Estadio. Tendrás que tomar prestado un Mew para abrir el Psyduck Amnesia.

¡Psyduck Amnesia!

Abrir la técnica secreta Amnesia no es fácil, pero el esfuerzo merece la pena. Tienes que registrar los 151 Pokémon en el Hall de la Fama. Si vences en un torneo, o derrotas a un entrenador del Castillo, todo tu equipo entrará en el Hall de la Fama. Puedes utilizar tanto los Pokémon de la CPU como tus propios monstruos, pero en todo caso no puede faltar ninguno. Una vez lo consigas, se te recompensará con un Pokémon extra, un Psyduck que conoce la técnica de (dígase con voz profunda) Amnesia.



Truco clásico Quake II

El excelente shooter en primera persona de Jon Romero continúa entre los mejores de su género. ¡Cuántas noches habremos pasado avanzando por sus oscuros corredores y todavía no entramos en las estaciones espaciales abandonadas sin refuerzos nucleares! Aquí tienes unos truquitos que te harán la vida más fácil.

Nivel Twists

Introduce FBBC VBBB FBBC VBF7 como contraseña. Éste es un nivel deathmatch con un límite de tiempo de 1:40 y lanzacohetes. Para jugar con dificultad media, introduce FLBC ZBBB FLBC ZBB9 y si lo quieres más difícil, teclea 7VBC 3BB5.

Munición infinita durante el multijugador

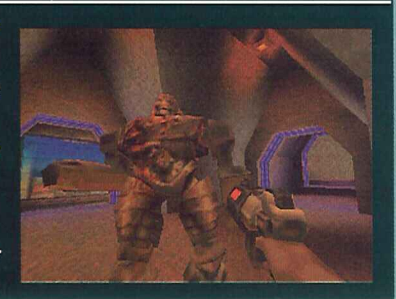
Introduce como contraseña S3T1 NF1N IT3S H0TS. Este código también te garantiza saltos muy altos.

Baja gravedad en el multijugador

Introduce como contraseña S3TL 0WGR VITY ????

Colores adicionales en el traje

La contraseña que hay que introducir es S3TC 00LC 0L0R S???



OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Los alquimistas se encerraban en los lúgubres y húmedos sótanos de sus viviendas durante horas, sin otra idea fija en la cabeza que encontrar la piedra filosofal, la cual serviría para transmutar el plomo en oro.

El espíritu de esos sabios prevalece en los genios que crean desafíos Game On. Estos alquimistas modernos son capaces de jugar un juego de puzzles hasta la saciedad y lograr una excelente labor de conversión al transformarlo en un sangriento shoot'em up. Mientras ellos siguen trabajando en sus laboratorios, aprovechamos para presentarte los últimos frutos de su desbordante imaginación. Disfruta...

SUPER SMASH BROS — *Fiel reflejo*





Éste es un desafío cooperativo para dos amigos, cortesía de **Enrique Morales** de **Madrid**. Seleccionad ambos a Fox como personaje; mientras uno dispara, el otro refleja, y así todo el rato. Repetidlo hasta que estéis aburridos o agotados. Este desafío funciona mejor en el hogar de Fox, ya que es un nivel muy espacioso. Cuando ya creáis que es demasiado fácil y que sois todos unos expertos, intentadlo con la pistola de rayos. Es mucho más rápida, por lo que necesitaréis tener reacciones relámpago. El número de reflejos es lo que cuenta a la hora de obtener la medalla de un metal u otro.

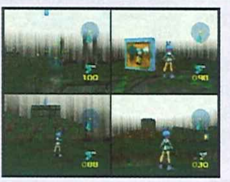
REFLEJOS		15		10		5

TUROK: RAGE WARS — *Pásate al enemigo*

Santi Castells de **Barcelona** nos ha enviado este desafío para cuatro jugadores que resulta bastante entretenido. Dos jugadores seleccionan personajes normales como Turok o Adon, y los otros dos se convierten en dinosaurios. Uno de los dinos sólo podrá utilizar la garra, mientras que el otro tan sólo podrá valerse del ataque "Escupitajo ácido". Es mucho mejor si escogéis un nivel pequeño como Starlight. Las medallas se otorgan según el número de muertes que los equipos encajan en un tiempo de diez minutos.

MUERTES		16		10		7

JET FORCE GEMINI — *¡Muera el rey!*



Este desafío, que nos remite Alonso Cuevas de Valladolid, ocurre, como quizá ya te habrás imaginado, en el nivel multijugador El rey de la colina. El jugador más fuerte permanece en lo alto de la torre y ha de disparar a los demás. Los otros tres intentan eliminar al Rey con granadas como única munición. Para que la batalla sea más justa, no podrán acercarse más allá del foso. Quien mate al Rey tendrá el "privilegio" de convertirse en el nuevo monarca; ya lo dice el refrán: "a rey muerto, rey puesto". El número de impactos consecutivos que recibe el Rey antes de ser destronado decidirá el tipo de medalla.

IMPACTOS		5		3		1

GOLDENEYE 007 — *Tecnología Alienígena*





Muchos de los desafíos Game On consisten en tener buena puntería y saber escoger bien las armas. Lo contrario de este desafío, sencillo pero maravilloso, que nos manda Rafael Velasco desde Madrid. En Cradle, entra en la sala que contiene esas molestas pistolas drone. Luego, limítate a ir de aquí para allá y ¡a ver cuánto duras vivo! Es más difícil de lo que suena, así que lo más inteligente que puedes hacer es liquidar a los guardias que haya por el área antes de entrar en la sala, pues pueden darte un susto cuando menos lo necesitas. Ni que decir tiene que no se permite ningún truco. Las medallas van en función del tiempo que logras sobrevivir.

SUPERVIVENCIA (SEGUNDOS)		+40		20-40		10-20

RESIDENT EVIL 2 *Rodajas de zombi*





Roberto Valdés, por lo que se ve, es muy diestro con la navaja. A nosotros, al menos, no nos gustaría tropezarnos con él en un oscuro callejón. Este lector nos propone matar a cuantos zombis nos sea posible, utilizando solamente el cuchillo. Por supuesto, el truco es apuñalar y, acto seguido, ponerse a correr como alma que lleva el diablo. No te puedes curar a ti mismo y, claramente, el desafío termina cuando mueres. No te está permitido utilizar las áreas donde no te pueden golpear, como encima el contenedor de basura depositado en City Area. ¿No es lo bastante difícil? Inténtalo en una sala abarrotada de muertos vivientes como la recepción de la parte este.

ZOMBIS ACUCHILLADOS		5		3		2

SUPER SMASH BROS *Batea Kirbys*

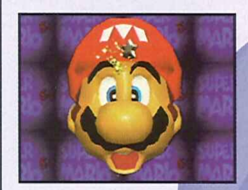




Con el desafío que nos trae **Jaime Villanueva** de **Cuenca** ya no nos hará falta comprarnos ningún juego de béisbol. ¿O quizá sí? Selecciona a Jigglypuff y haz que los tres jugadores de la CPU sean Kirbys de Nivel 9. Comprueba que las provisiones para cada jugador sean de 99. El único ítem es el "Home-run Bat"; fija la frecuencia del bate a "Muy alta". Nosotros de ti jugaríamos en el Sector Z, pues es lo suficientemente grande. Haz que los Kirbys se tambaleen, pulsando Arriba + B, antes de golpearlos y enviarlos por los aires. Si te dejan K.O. se acabó la partida. Las medallas se otorgan en función del número de golpes conseguidos.

GOLPES		10		5		3

MARIO 64 *¡Despierta, Boo!*

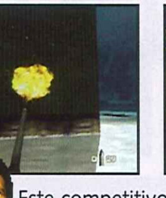
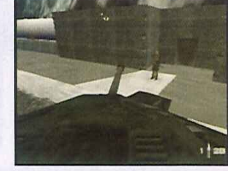
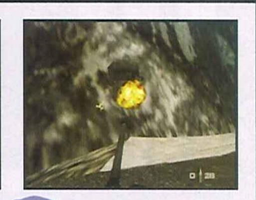




Es el juego de los Cazafantasmas (¡qué más quisiéramos!). **Eduard Bassa** de **Terrassa** es el artífice de este desafío Mario, en el que vas a necesitar un cronómetro. Ve a los jardines del castillo donde viven los Boos. Mátalos tan deprisa como puedas; deja el gran Boo de la entrada para el último. A 300 segundos (cinco minutos) réstale el tiempo que hayas marcado; ese será el marcador básico. Para incrementarlo: bota sobre la cabeza de un Boo y conseguirás 10 puntos más, o nada una vuelta en la piscina y pescarás 20 puntos extra. Si te balanceas por los árboles y saltas a la piedra tendrás otros 100 puntos extra, siempre que los pies no toquen el suelo.

PUNTOS		+550		400-549		300-399

GOLDENEYE 007 *¡Adelante, tanque!*

Este competitivo desafío para dos es creación de **Esteban Gómez** de **Zamora**, aunque quizá necesitéis una tercera persona que os ayude a contar los cadáveres. Activad "Invencibilidad" y "Munición infinita", luego dirigios hacia Runway. Fijad la función "Domino" para los controles. Un jugador conduce el tanque, el otro controla la torreta. El objetivo es matar más soldados que tu compañero de misión. Muy confuso. La partida dura media hora y el vencedor gana una medalla u otra según las muertes que lleve de ventaja.

VENTAJA DE		30		20		10

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Perfect Dark • Donkey Kong 64 • International Track & Field 2000 • WinBack
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona






1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1os PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.

1ª CONVOCATORIA  DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

Provincia ....

Teléfono ....



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA

¡Doctor, doctor! ¡Es que no ve que me estoy quemando!



Doctor Vainilla,
En *Zelda*, no consigo vencer al hombre que hace footing. ¿Qué puedo hacer?
Pere Girbau, Barcelona

En un arrebato de desesperación, el Doctor Vainilla empuña el abrecartas y lo clava en su portafolio de piel.
Me temo que esto es un fallo; o sea, que el perfeccionista de Miyamoto se ha colado. El insoportable hombrecillo en pantalones cortos siempre consigue sacarte un segundo de ventaja. No importa lo rápido que corras, no hay manera de vencerle. Por Internet circulan rumores de que si le ganas, obtienes el Triforce. Me parece que, al final, tendré que organizar una sesión de terapia en grupo.

Dr. Vainilla,
Si no fuera por un problemilla que tengo, quizá ya hubiera acabado *Donkey Kong 64*. Verá usted, en Islas DK hay dos coronas de combate, pero sólo he podido encontrar la que hay cerca del cuartel general de Snide. ¿Dónde está la otra? Ayúdeme, se lo suplico.
Olga Zapatero, Madrid.



El doctor se lame los labios como Jabba the Hutt.
¡Ah, sí! En la sala del cuartel general de Snide hay una roca grande. Aprovecha la fuerza de Chunky para moverla y transpórtate hasta la arena de combate mediante el Portal K. Rool. Así obtienes la primera corona. Para la segunda, ve hacia la entrada de Selva de Setas. Cerca del techo verás un champiñón enorme revoloteando. ¡Ahí está el remedio! Dispárale y cambiará de color...

Donkey Kong ➡ ***amarillo***
Diddy Kong ➡ ***rojo***
Lanky Kong ➡ ***azul***
Tiny Kong ➡ ***violeta***
Chunky Kong ➡ ***verde***

Cuando los cinco personajes hayan disparado al champiñón, una trampilla secreta se abrirá, dejando al descubierto una chapa Chunky. Utiliza el movimiento Chunky Chungo (comprado a Cranky en Cuevas Cristalinas) y el Portal K. Rool se hará visible. Tras un arduo combate, la corona será tuya.

Dr. Vainilla,
Estoy encallado en Ebony Coast de *Blast Corps*. En la pantalla para seleccionar el nivel pone que puedes utilizar el Ram Dozer y el J-Bomb. Pero, ¿dónde está exactamente el J-Bomb?
Jesús Guzmán, Ávila



Al doctor Vainilla se le escapa un extraño resuello mientras se ríe entre dientes.
Para tener el excelente J-Bomb necesitarás usar un truco que alguna gente piensa que es un error. Vuélvete en el Ram Dozer y mete la carga de TNT dentro del bloque. Sigue el camino hasta una gran estatua antigua. Aparca el vehículo al lado de la estatua de tal modo que no puedas salir. Si lo intentas, tu hombre te gritará "d'oh". Mantén apretado Z durante un segundo, más o menos, y la estatua se destruirá. Dentro, encontrarás el preciado J-Bomb.

Dr. Vainilla,
En *DK64*, no localizo la entrada a Cuevas Cristalinas. Necesito *DK64* como el aire que respiro y no descansaré hasta haberlo completado con todos y cada uno de los objetos que haya por recoger. ¡Dejo mi vida en sus manos!
Manuel Quintero, Sevilla

El doctor Vainilla mira nerviosamente a su alrededor y pulsa el botón de alarma situado debajo de la mesa.
Después de recibir la Llave Jefe de Selva de Setas, ve hacia la zona de K. Lumsy. La roca en la estatua de DK estallará, con lo que la entrada a Cuevas Cristalinas quedará al descubierto. Un enorme Barril Explosivo aparecerá cerca del castillo de K. Rool y descubrirás la entrada a Castillo Canguelo.

Dr. Vainilla,
Estoy atrapado sin salida en el nivel Bob-omb Battlefield de *Mario 64*. Concretamente, en la Estrella Seis, detrás de Chain Chomp's Gate. No puedo cruzar la verja, por lo que necesito su ayuda con urgencia.
Iván García, Málaga.

El doctor quiere esconder la revista en el cajón tan rápidamente que se pilla los dedos al cerrarlo.
Siempre que Chain Chomp no esté mirando hacia ti, corre hacia la estaca y dale un pisotón (A+Z). Vigila que Chomp no te golpee. Después de tres pisotones, esa fiera destruirá la verja.

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... Código Postal ....

LOS AÑOS NO PERDONAN

¿Cómo afecta el crecimiento a los personajes más famosos de Nintendo?

UPN UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE NINTENDO
Universidad Politécnica, Facultad de Fontanería, Edificio F, 2000 Nintendo
Alumno: M. MARIO
Curso: BA Hons PLUMBING (WATER WORKS)
Fecha: 01/09/81
Firma: Mario

FF DE NINTENDO
ABONO ANUAL
Nombre del titular: Mr. M. Mario
Esta tarjeta es personal e intransferible. Sólo válida en los trenes de cercanías
ANT 23497

NOO 921M

El apuesto príncipe Guillermo de Inglaterra no ha sido el único en alcanzar la mayoría de edad este año. La familia real Nintendo -Donkey Kong, la princesa Peach y el propio Mario- "nacieron" hace 18 años en la máquina recreativa Donkey Kong.

Así como la centenaria Reina Madre de Inglaterra humilló a Guillermo el día de su cumpleaños al desempolvar fotos de su bisnieto recién nacido en pañales (¡suerte él que llevaba!), nosotros escarbamos en los archivos de Nintendo y descubrimos un montón de imágenes que harán ruborizar a Mario y compañía. Estos bocetos, dibujos y reproducciones en 3D sirven para demostrar que a Nintendo le llevó su tiempo finalizar el diseño de sus creaciones más famosas. Sirven, asimismo, para poner de relieve la multitud de fallos y errores que surgieron mientras los personajes crecían. Pasen y vean, señores...

MARIO



1 SOMBRERO

Miyamoto cubrió la cabeza de Mario con una gorra por una razón muy simple: disimular la calvorota del fontanero. Sufriría tal apuro si la gorra se le cayese que por eso Mario se la sujeta siempre que salta.



2 NOMBRE



En realidad, Mario debería llevar una "J" cosida en la gorra. En 1982, Miyamoto apodó a este personajillo "Jumpman" (el saltarín), pero los empleados de Nintendo América se lo cambiaron por Mario debido al increíble parecido de éste con el propietario del edificio, Mario Segali. Así se quedó.



3 CARA

Tránsfuga temporal, al pasarse al bando de los malos en Donkey Kong Jr, Mario aparecía con un bigote puntiagudo a lo Pierre Nodoyuna, un mentón terriblemente desfigurado y mejillas sonrojadas. Además, su nariz era menos eminente o evidente, como prefieras.



10 BIGOTE

Debido a los gráficos simples del arcade Donkey Kong, la única manera que Miyamoto encontró de separar las orejas y nariz del resto de la cara de Mario fue dibujándole unas gruesas líneas negras. De ahí vienen el bigote y las patillas que luce Mario.





9 DIMENSIONES

El primer intento de Nintendo por adaptar a Mario a las 3D (como se podía ver en la caja del título para la SNES de Super Mario RPG, el cual no llegó a comercializarse en Europa) dio como resultado: piel brillante, una espeluznante mirada de hipnotizado y rigidez corporal de aire marcial.

4 ASPECTO

Al poco de nacer Mario, Nintendo cometió el error de vender los derechos de imagen a infinidad de fabricantes de juguetes, sin órdenes explícitas sobre su aspecto. De ahí los desaciertos; sirva esta careta de ejemplo.

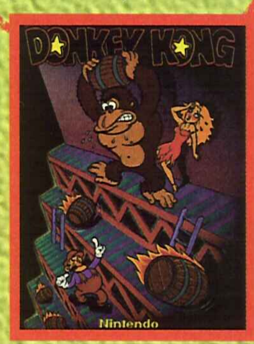
5 GUANTES

Estos guantes a lo Mickey formaban parte del atuendo de Mario casi desde el principio. Pero, durante la partida, las manos del fontanero aparecieron descubiertas por siete largos años. Eso fue antes de Super Mario World para la SNES.



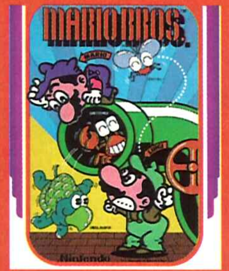
8 PIEL

En Mario Bros, la camiseta y el peto del fontanero se tiñeron de distinto color. Desde entonces han seguido siendo los mismos, excepto en una contada ocasión. En Wreckin' Crew (un antiguo juego del que aquí tienes una muestra) Mario llevaba el cabello azul y un peto rojo sin nada debajo. ¡Qué chocante!



6 PESO

Mario está de buen año, pero en las ilustraciones de 1983 para Mario Bros, la barriga del ítalo-americano destacaba especialmente sobre el resto de su cuerpo. Fíjate lo apoltronados que aparecían los gemelos Mario en este dibujo.



7 INDUMENTARIA

Durante años, Luigi vistió su orondo cuerpo con un típico traje de faena fontaneril de color verde y blanco. Fue así hasta que en Super Mario Bros 2 (así se llamaba la versión japonesa, aunque aquí se conoce por The Lost Levels) el eterno segundón desarrolló una figura más alta y esbelta.







YOSHI



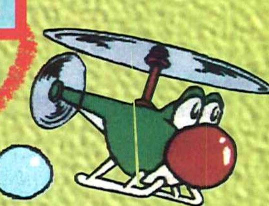
1 DIMENSIONES

El dinosaurio verde no sobrelleva muy bien las tres dimensiones. Mira, si no, los mofletes de Yoshi en esta imagen en 3D diseñada para la caja de Super Mario RPG (¡parece que se haya tragado una pelota de tenis!) o la pinta tan rara con la que sale en Super Mario 64.



2 TAMAÑO

Con sus breves apariciones en Super Mario World y Tetris Attack, el bebé Yoshi consiguió ablandar el corazón de las almas más insensibles. Lástima que sus ojos de sapo y mejillas regordetas hayan estado desde entonces confinados en el sótano.





3 FORMA

Yoshi es el personaje del clan Mario que ha sufrido los cambios físicos más drásticos, al ser capaz de transformarse en helicóptero, tanque y excavadora en Yoshi's Island. Pero sus característicos ojos saltones lo delatan.



4 COLOR

Los Yoshis siempre fueron verdes, hasta la explosión de color de Yoshi's Island. Pero acuérdate de que el Yoshi que se hacía amigo de Mario en Super Mario World es el auténtico Yoshi. Los demás Yoshis son Yoshis, pero no todos se llaman Yoshi.





5 MANOS

El Yoshi de Super Mario World no tenía zarpas (los trozos marrones son parte de la silla de montar), lo que llevaba a preguntarse cómo demonios podía agarrar el volante de Mario Kart. Desde entonces, a Yoshi le han crecido los dedos de la mano.

6 ZAPATOS

Yoshi ha estado como niño con zapatos nuevos desde que nació. Empezó luciendo botas negras, éstas pasaron a ser marrones en Super Mario Kart, y el dinosaurio acabó calzando botines de color rojo brillante en Yoshi's Story.

PEACH

1 NOMBRE

La "Pauline" de Donkey Kong sirvió de plantilla para Peach, con su vestido rosa y su larga melena pelirroja. De hecho, Pauline y Mario empezaron siendo Olivia y Popeye, pero eso cambió cuando Nintendo perdió los derechos de imagen.



2 NOMBRE (2)

Hasta no hace mucho, la princesa se llamaba Daisy. Pero luego, dejó confundidos a millones de jugadores, cuando en Super Mario 64 se rebautizó con el nombre de Peach. Su apellido, sin embargo, siempre ha sido Toadstool.



3 FORMA

Peach lleva una vida tan ajetreada, con tanto secuestro y pastel, que su peso no para de fluctuar. Adelgazó un montón después de su rollizo aspecto en Super Mario Bros, pero volvió a acumular kilos en Mario's Fun With Numbers.



4 VESTIDO

Al igual que Mario, la princesa no ha cambiado su atuendo desde 1982: vestido rosa, corona de rubíes y zafiros, y medallón azul en el pecho. Con ocasión de Mario Golf, sin embargo, su vestido se acortó hasta convertirse en una minifalda.



5 DIMENSIONES

Peach sufrió un montón al pasar a las 3D en la caja de Super Mario RPG. Tenía los ojos exageradamente grandes y la mirada ausente, la nariz había desaparecido y, con respecto al cabello, parecía que se le había ido la mano con la laca.

Bowser



2 FORMA

Con el pelo rojo recogido en una coleta, semblante obstinado y sólo dos dientes, el bebé Bowser era adorable comparado con el malhumorado dinosaurio que escupe fuego en Yoshi's Island. También lo verás en Mario Party 2.



3 NOMBRE

¿King Koopa o King Bowser? El rugiente regente pasó de un nombre a otro durante la serie Super Mario pero, en realidad, ambos son correctos. El título completo de Bowser es King Bowser Koopa –el rey del Reino de los Champiñones, nada menos.

1 PÚAS

Bowser no ha cambiado mucho. Desde su nacimiento luce un caparazón verde con púas, correas metálicas en los brazos e hileras de dientes blancos y afilados. Viendo el resultado de un Bowser calvo (abajo), no es de extrañar que Miyamoto se empeñara en añadirle cabello y cejas.





5 COLA

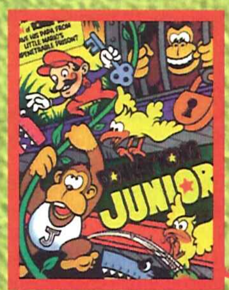
La diminuta cola de Bowser fue, originariamente, el resultado de la limitación gráfica de la NES. Miyamoto habría desperdiciado memoria si la hubiera extendido. Llegados al punto de Super Mario 64, la cola era más larga y esencial para el juego.

4 DIMENSIONES

Otra espantosa reproducción del equipo de Super Mario RPG. Las cejas parecen estar hechas de gelatina, y esas dos protuberancias en el labio inferior de Bowser son feísimas. ¡Una chapuza, vaya!



Donkey Kong



1 EXPRESIÓN

Con posterioridad a las versiones recreativas de Donkey Kong, a DK se le puso la cara regordeta y la piel de color naranja. Después de haber hecho las paces con Mario, el mono estaba como unas pascuas. Echa una mirada a su sonrisa despreocupada en el Tetris para NES.



2 CORBATA

En un hecho sin precedentes, Nintendo confió a Rare el rediseño del gran simio en Donkey Kong Country para SNES. Los cambios más importantes fueron: un tupé a lo Elvis, una elegante corbata roja y –lamentablemente– la pérdida de los dientes.



5 EDAD

Todo el mundo suponía que el hijo de Donkey Kong había abandonado los escenarios después de protagonizar Donkey Kong Jr en 1983. Pero no es así. De hecho, ha crecido hasta convertirse en el actual Donkey Kong, mientras que Cranky Kong se ha transformado en la versión envejecida del DK original.





3 POSE

En un principio, Miyamoto diseñó Donkey Kong como un personaje divertido y tranquilo con una línea entre los dientes en su amplia sonrisa. Lo del nombre viene, por cierto, porque el señor Miyamoto creía que "donkey" significaba "tozudo" en inglés (cuando en realidad quiere decir "burro").

4 FORMA

A partir de la figura de DK, Rare ha creado a los otros miembros de la familia, incluso a aquellos que ya han caído en el olvido, como Kiddy Kong, Swanky Kong y Dixie Kong, quien fue desbancada por Tiny Kong en Donkey Kong 64.





CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Preguntas cúbicas

Hola, me llamo Pablo y entre otras cosas tengo una cuantas dudillas.

1. ¿*Crash Bandicoot* para Gamecube? Los juegos de Play no me gustan.
2. ¿Cómo se puede jugar con la GBA como mando en la Gamecube si le faltan muchos botones?
3. El monstruo de las fotos (el de piedra) de *Dinosaur Planet*, ¿no os recuerda al de "La Historia Interminable"?
4. ¿Podéis decirme algo de la trama de *Eternal Darkness*?
5. ¿*Conker* estará traducido? Si no, ¿cómo nos reiremos sin entenderlo? Espero que se lo plantee Nintendo.

Me despido con gran felicidad por las grandes consolas de Nintendo.

Pablo, e-mail

1. De momento, todavía es muy pronto para hablar de futuros títulos, pues la consola simplemente ha sido presentada. De todas formas, las capacidades que ofrece la Gamecube y la facilidad para programar para ella ha abierto muchas puertas. Quizá una de ellas sea la de Crash Bandicoot. *Hay que recordar que el juego ha sido todo un éxito en Play (incluso algunos juegos para N64 como* Rayman *o* Duck Dodgers *tienen reminiscencias de él).*
2. Así es, se limita el número de botones, pero se amplían las opciones, como información privada en partidas multijugador o radares personales, por ejemplo.
3. Efectivamente. ¡Estás hecho un sabueso! Los desarrolladores han de estar en continuo contacto con el cine y otras artes, pues les puede servir de inspiración. Éste es un clarísimo ejemplo.
4. Eternal Darkness *girará alrededor de una especie animal cuyos especímenes, tras quedar atrapados durante décadas en un submundo, emergen con el avieso propósito de conquistar la tierra.*
5. Con un poco de suerte, las voces irán acompañadas de textos traducidos al castellano que nos harán entender los chistes. Lo que no podemos asegurarte todavía es si la traducción preservará la mordacidad, insolencia y obscenidad del original.

El Gran Nintendero

Hola, tropilla de Magazine 64. Tengo unas cuantas preguntotas que haceros:
1. Oye, pisha, ¿van a sacar el juego de Game Boy *Wacky Races* para N64? ¿Y alguno de los Tiny Toons?
2. No entiendo por qué ninguna distribuidora quiere traer *Harvest Moon 64* a España. En EE.UU. fue todo un éxito y creo que aquí también tendría mucha aceptación. (¿Quién le pone la pierna encima al granjerito para que no traigan su juego?)
3. ¿Qué ha pasado con *Ogre Battle 3*, *Dragon Sword* y *Resident Evil Zero*? ¿Tampoco van a llegar?
4. ¿Cuándo llegará *Dinosaur Planet*? Como diga Rare que no lo van a traer a España, soy capaz de pegar un bote y decirles ¡Jo... jo... Joanna Dark os ha quedado mejor que la mismísima Lara Croft! (Mejor no enfadarles.)

Jorge López, Navarra



TÚ Y LA GAMECUBE

"A nombre nuevo, sección nueva." Como ya te indicábamos el mes pasado, tras conocer el nombre de la futura consola de Nintendo, nuestra sección Tú y la Dolphin se había quedado vieja, así que hemos inaugurado una nueva sección. En ella tendrán cabida todas las ideas y proyectos que se os ocurran en referencia a la 128 bits de Nintendo.

De momento, ya hemos recibido nuestra primera carta para la sección. No, no se trata de un nuevo diseño de consola, sino de los juegos con los que jugaremos, al menos, con los que le gustaría jugar a *Samuel Villafranca, de Madrid*.

Y tú, ¿a qué esperas para enviarnos tus ideas?

ZELDA TOURNAMENT

1-6 jugadores
10 personajes jugables desde el principio y 15 pruebas. Participa en el mítico torneo de Hyrule que incluye, desde una noble olimpiada hasta las más peligrosas batallas a muerte. Incluye modo multijugador.

NINTENDO RACING

1-6 jugadores
Link, Mario, DK, Peach... compitiendo en las pistas más variopintas: coches de F1, Karts, avionetas, fuera bordas, paracaídas, toboganes... incluso a pie.

DK Vs. BANJO-KAZOOIE

1-4 jugadores
(No recomendado a menores de 18 años)
Banjo, Kazooie, DK, Conker, K. Rool, Gruntilda... ¿Quién es el favorito de Rare? Ellos tratan de resolverlo "civilizadamente". Mucha sangre y diversión y ni una piza de compasión.

CUENTA

GALERÍA DE FAMOSOS NINTENDEROS

ESTE MES ES EL TURNO DE... DIBUJOS DE RARE

Si la N64 es famosa es por dos motivos principales: los juegos creados por Miyamoto y los juegos creados por Rare. ¡Qué habría sido de nosotros de no ser por héroes como Banjo y Kazooie, el agente Bond, Donkey Kong y familia y, por supuesto, su excelentísima señora Joanna Dark! Todo eso sin contar lo que queda por venir...

Los juegos de Rare tienen capacidad para engancharte desde el primer momento que enciendes tu consola hasta que los títulos de crédito te dicen que la historia ha llegado a su fin (siempre y cuando no quieras repetir, claro). Pese a todo, vosotros habéis podido arañar unos ratos a vuestra N64 para enviarnos unos estupendos dibujos inspirados en los juegos de Rare. En premio a vuestra dedicación, aquí los tenéis publicados.

Si tú también quieres formar parte de nuestra galería de famosos nintenderos, no tardes en enviarnos tu dibujo. Aparecerá publicado antes de lo que esperas.



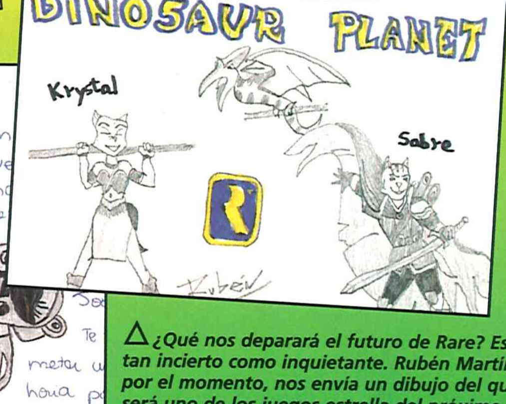
Donkey Kong fue, en la época de la SNES, uno de los héroes más carismáticos de Nintendo. Rare lo ha devuelto a nuestros corazones gracias a DK64, un estupendo plataformas. Cristian Prescornitoiu es el encargado del retrato de DK.



Ya sea vestida de guerra o de noche, como en el dibujo de Jordi Conchero de Madrid, no hay quien pueda con Joanna Dark. Lo mismo le da liarse a tiros en un laboratorio que en un restaurante chino.



¿Qué nos deparará el futuro de Rare? Es algo tan incierto como inquietante. Rubén Martín, por el momento, nos envía un dibujo del que será uno de los juegos estrella del próximo año.



Una Joanna mucho más cabezona y, si cabe, salvaje, de la mano y lápiz de Lorena Sirvent. Fantástico toque de humor. Me pregunto qué dirá M cuando lo vea.



No podía faltar en nuestra galería el agente más apreciado de todos, Bond, James Bond, el rey absoluto hasta que llegó Joanna. Este dibujo corre a cargo de Xenia Onatopp.

CUENTA

1. No, pese a que el título ha aparecido en varias plataformas, la N64 se quedará sin él. Los que sí tendrán representación serán los Looney Toons, versión adulta de los Tiny, con el título Duck Dodgers (la review está algunas páginas atrás) y, el ya analizado Taz Express.
2. Nosotros tampoco. El caso es que ha pasado bastante tiempo desde su lanzamiento en Japón y, si no ha aparecido ya, dudamos que lo haga en los próximos meses.
3. Ogre Battle 3 es otro caso Harvest Moon. Si no hay distribuidor que quiera importar el juego del Japón, no hay producto en España. Por otro lado, seguimos sin noticias acerca de Dragon Sword y REO. Aun así, confiamos en que los juegos continúen en desarrollo.
4. El proyecto tiene fecha para el 2001 y podría llegar a finales de ese año.

¿Por qué?

Hola amigos de M64, tengo unas cuantas preguntas:
1. ¿Por qué no habéis analizado algunos juegos como, por ejemplo, *All Star Tennis* o *Centre Court Tennis*? Me gustaría saber qué puntuación tendrían.
2. ¿Por qué Konami no ha sacado una versión de *Metal Gear* para N64 si otros juegos, como *ISS*, se venden tan bien?
3. ¿*Perfect Dark* o *Turok 3*?

José David, Murcia

1. Posiblemente, por falta de espacio editorial. Pero no te preocupes, los hemos revisado para ponerles nota y que respires tranquilo. All Star Tennis *tendría un 68% y* Centre Court Tennis *un 67%.*
2. Las conversiones de otras plataformas a la N64 no son muy comunes y Metal Gear *es un juego muy especial para la Play (como el Zelda para N64). La GB debería estar orgullosa, pues es la única plataforma a la que ha sido adaptado este juego (ni PC ni Dreamcast lo tienen, y eso que son más potentes que GB).*
3. Perfect Dark*, sin duda.*

Por fin mail

¡Al fin tenéis e-mail! Tenia muchas ganas de escribiros, pero soy muy vago para utilizar el correo convencional. Tengo unas dudas:

1. He estado jugando al *Mario RPG* de la SNES y me ha encantado, por lo que me gustaría saber si el *Paper Mario* tendrá el mismo sistema de combate, lo de ver los enemigos antes de luchar para poder esquivarlos o algún parecido más.
2. Fechas lo más precisas posibles de: *Zelda MM, Kirby 64, Paper Mario, Mario Tennis* y *Pokemon Oro/Plata*.
3. He decidido no comprar más RPG o juegos con mucho texto si no están en castellano, así que quiero saber cuáles estarán traducidos de la pregunta 2.

Chuso, e-mail

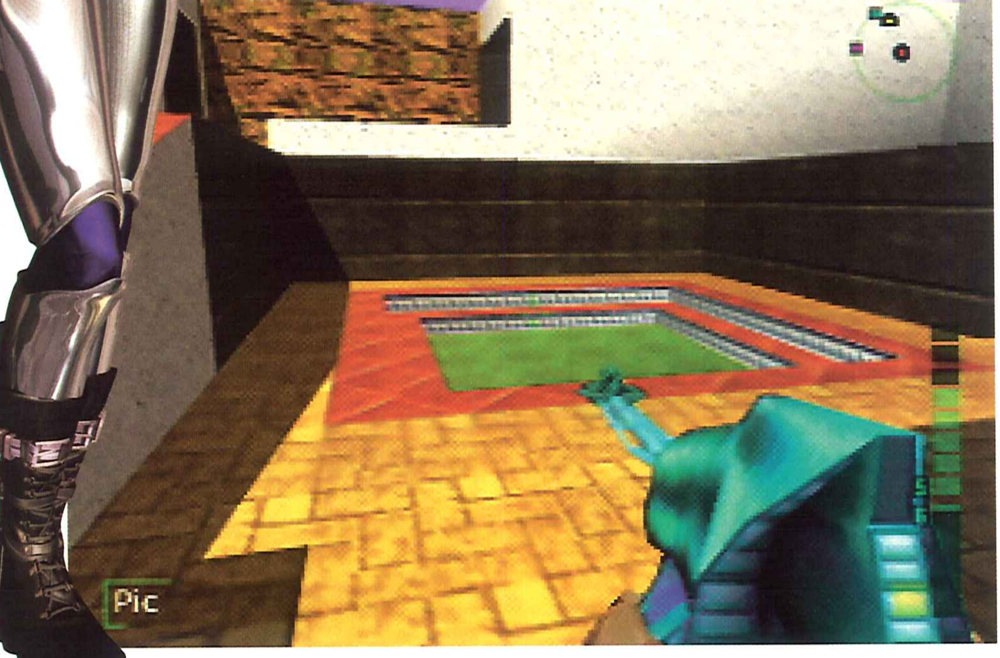
1. Así es. Tú mismo lo puedes comprobar si echas un vistazo a la Visión de Futuro que hemos preparado sobre el juego.
2. Salvo Mario Tennis *y* Zelda MM *(que verán la luz el mes que viene –sí, aunque parezca increíble, es cierto), el resto de juegos están previstos para el 2001.*
3. Confiamos en que todos lo estén, pero del doblaje, mejor que te vayas olvidando.

Sin gatillo

1. Querría saber si el nuevo mando de la Gamecube va a tener gatillo... Es que no lo he visto en ningún lado. ¿Sería mucho pedir que pusieseis una imagen?
2. ¿Es verdad que en cuanto saquen la Gamecube, sacarán el Zelda? Si es así, ¿estará en español?
3. He leído que también van a sacar *Perfect Dark*, algo de Pokémon y el *Luigi´s Mansion*. ¿Tardarán mucho en salir?

Mik, e-mail

1. No tendrá gatillo, pero el botón Z ha sido trasladado a la parte superior, por lo que no desaparecerá.
2. No sabemos la fecha de su lanzamiento, pero lo cierto es que en la presentación de la Gamecube se mostraron imágenes de un nuevo juego Zelda. De momento, el estado de desarrollo es bastante embrionario, razón por la cual tampoco hay noticias de su doblaje.



CUENTA

3. Teniendo en cuenta que la consola aparecerá en marzo del año que viene en Japón, podemos esperarla por aquí en navidades, como pronto. La fecha de lanzamiento de los juegos vuelve a ser un misterio.

Diosa Joanna

Esta vez os escribo con una sonrisa de oreja a oreja, y es que no podía ser menos, ya que me he pasado el grandioso *Perfect Dark*. Nunca una descarga de adrenalina había tardado casi tres años de espera (que han merecido la pena) en llegar, aunque todos nos preguntamos: ¿qué hubiera supuesto que este cartucho apareciese dos años antes? ¿El final de la competencia? El juego ha roto todos los moldes existentes y el dúo Rare-Nintendo ha vuelto a demostrar que con ellos nunca se sabe qué nos depara el futuro. Si dejamos a un lado los personajes, que no están iluminados en tiempo real y las patéticas sombras que proyectan (más aún si las comparamos con las de *Jet Force*, un juego de la misma compañía), *Perfect Dark* parece sacado de una de las famosas intros renderizadas de la Play.

Antes de tenerlo, vi un vídeo de *Metal Gear Solid 2* y me quedé alucinado con el uso de los polígonos, los efectos, etc. Me hizo pensar que a Rare se le habían adelantado, pero no. Toda la parafernalia de los últimos juegos para consolas de 128 bits no ha conseguido que la última creación de Rare pase desapercibida.

Cuando aparezca el nuevo *Metal Gear Solid* (un juego digno de elogio), nadie duda que marcará una época por su fusión entre las sensaciones de un videojuego y el espectáculo del cine, pero para entonces, ¿qué será capaz de conseguir Rare/Nintendo? O, mejor dicho, ¿qué es lo que aún no habrán sido capaces de alcanzar? De momento, han creado un mito. *Perfect Dark* ya es un clásico, una experiencia que ha dejado su marca en el tiempo. Como dicen en el juego, *Perfect Dark* es para siempre.

Pablo Belmonte, Gandía

Después de haber visto todas las capacidades de la Gamecube, estamos seguros de que los chicos de Rare deben andar frotándose las manos sin parar, pues si en algún momento se habían visto frenados por la capacidad de la N64 en sus intentos por crear el mejor juego, ahora los límites se han ampliado muchísimo. Tal y como dices, si en N64 son capaces de crear PD, en la Gamecube podrán... Sólo de pensarlo se nos hace la boca agua.

CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64

MC Ediciones, S.A.

Pº San Gervasio, 16-20

08022 Barcelona

o envíanos un e-mail a:

m64@esdecir.com

(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

¡Noticia de última hora!

Caminante no hay camino, se hace camino con la N64. (Shigeru Machado)

Si creías que habías visto todo en tu N64 en lo que a juegos se refiere, es porque no conocías *Pro Senderismo 2000*, un juego que están desarrollando en los estudios Peregrino. Hasta el momento, sólo hemos podido tener acceso al 33% del cartucho, pero ya nos ha servido para hacernos una idea del contenido y de lo que nos deparará. Para que tú también te hagas una idea, te hemos preparado un breve paseo por la primera excursión (o nivel) de los tres que contendrá el cartucho:

Excursión 1: Viaje a la sierra de Guadarrama.

1ª Etapa (1,5km) Tutorial. Recorre el camino de la estación de Cercadilla al punto de información y consigue un mapa.

2ª Etapa (8-12km) Tu objetivo es llegar a Collado Ventoso antes de que anochezca para poder montar la tienda de campaña. En tu camino deberás pasar por la pradera de Navarrulaque para recoger víveres.

3ª Etapa (0km) Haz noche en Collado Ventoso. Monta la tienda en un lugar que no sea visible desde el puesto de patrulla de la Guardia Civil.

4ª Etapa (4km) Continúa hasta Navacerrada. El problema es que es domingo y hay un montón de familias paseando y obstaculizándote el camino. Tu objetivo es llegar a la estación de tren antes de que éste salga.

5ª Etapa (3km) Busca un refugio en el que pasar la noche.

6ª Etapa (0km) Pasa la noche en el refugio y entabla conversación con tus compañeros, quienes te retarán a una partida de Intelect que deberás ganar.



△ *Miguel Arias, de Orense actuó como un auténtico paparazzi y logró desvelar el misterio alrededor de Shadowman 2.*

Los desarrolladores han asegurado que este juego aumentará la popularidad de este deporte y ayudará a los jugadores a conocer la geografía de nuestro país. El proyecto cuenta con el apoyo de Callicidas Pepe.

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

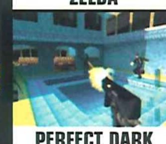
¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

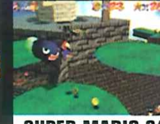
Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 *los errores se pagan con una partida a* MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. 
ZELDA

2. 
PERFECT DARK

3. 
SUPER MARIO 64

4. DONKEY KONG 64

5. 
TUROK 2

6. 
GOLDENEYE

Títulos

1080° SNOWBOARDING
91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ALL STAR BASEBALL
84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9
Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES
84% 4 — Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak
Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE
92% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9
Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX
84% 4 — 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS
83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1
Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

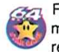
BODY HARVEST
91% 5 — Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

COMMAND & CONQUER
86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT
81% 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING
90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONKEY KONG 64
95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25
Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUKE NUKEM 64
85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

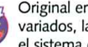
DUKE NUKEM: ZERO HOUR
90% 4 — NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11
Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION
80% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G
87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1
Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 — Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11
Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY
85% 1 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% 2 — EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F1 POLE POSITION
81% 1 Ubi Soft ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX
91% 5 Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2
91% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21


Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64
94% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X
85% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12


El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER
83% 4 Hasbro ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2
83% 4 Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE
94% 5 Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64
86% 4 Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN
88% 4 Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23


Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER
87% 4 Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
86% 4 Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 32


Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64
92% 4 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98
94% 5 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10

Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

JET FORCE GEMINI
94% 5 Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak

Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE
88% 3 Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

KNOCKOUT KINGS 2000
82% 3 EA ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Un simulador de boxeo divertido, con Muhammed Ali y modo Create-a-player incluidos.

LEGEND OF ZELDA
99% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LYLAT WARS
90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64
92% 3 EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF
91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64
91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MICHAEL OWEN'S WLS 2000
88% 4 Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MISCHIEF MAKERS
90% 3 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1


El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION: IMPOSSIBLE
84% 3 Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MONACO GRAND PRIX
89% 4 Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MORTAL KOMBAT 4
84% 4 NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
95% 4 Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE
92% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7

Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA IN THE ZONE 2000
69% 3 Konami ● 10.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside 2*.

NBA JAM '99
83% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000
85% 4 Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3 Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

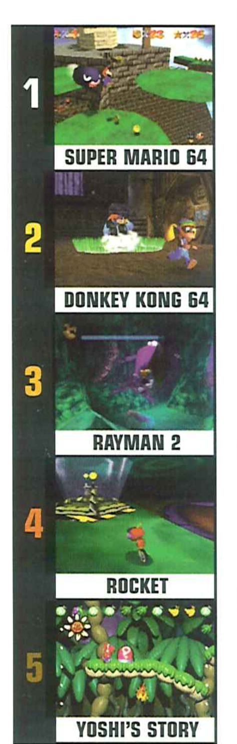


AMOS DEL ASFALTO

1	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
2	RIDGE RACER 64
3	TOP GEAR RALLY 2
4	F1 WORLD GRAND PRIX
5	1080° SNOWBOARDING
6	MARIO KART

GO! GO!

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% 3 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

NUCLEAR STRIKE
84% 4 — Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK
83% 4 — Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30

Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4 — Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28

Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK
97% 5 — Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controler Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● Nº 31

El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS

89% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON SNAP

84% 4 — Nintendo ● 8.990 ptas. ● 1 jugador ● Nº 34

Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

POKéMON STADIUM

90% 5 — Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

QUAKE II
91% 4 — Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21


Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4 — Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2

90% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3 — Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2

95% 5 — Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64

93% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● Nº 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS
85% 4 — Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

88% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON

94% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3 — Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWMAN

95% 5 — Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS

90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4


A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY

89% 4 — Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS
73% 3 — Proein ● 11.490 ptas. ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3 — Take 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se corresponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TAZ EXPRESS
84% 3 — Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● En Cart. ● Nº 33

Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS

90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

86% 4 — Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak

Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4 — Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2

92% 5 — Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter

91% 4 — Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*…, y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

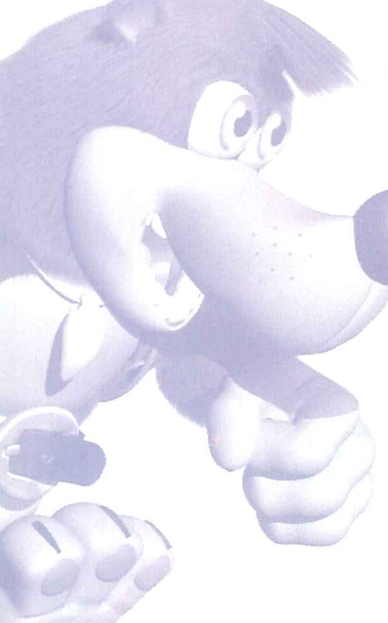
95% 4 — Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS

93% 5 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.



TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



86% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 34

Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

V-RALLY 99



94% 5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64

90% 4 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WETRIX

81% 3 Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



93% 5 Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% 4 Infogrames ● 8.995 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% 4 Acclaim ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE

85% 4 Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono…

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% 4 Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% 4 Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY



86% 5 Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con… el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

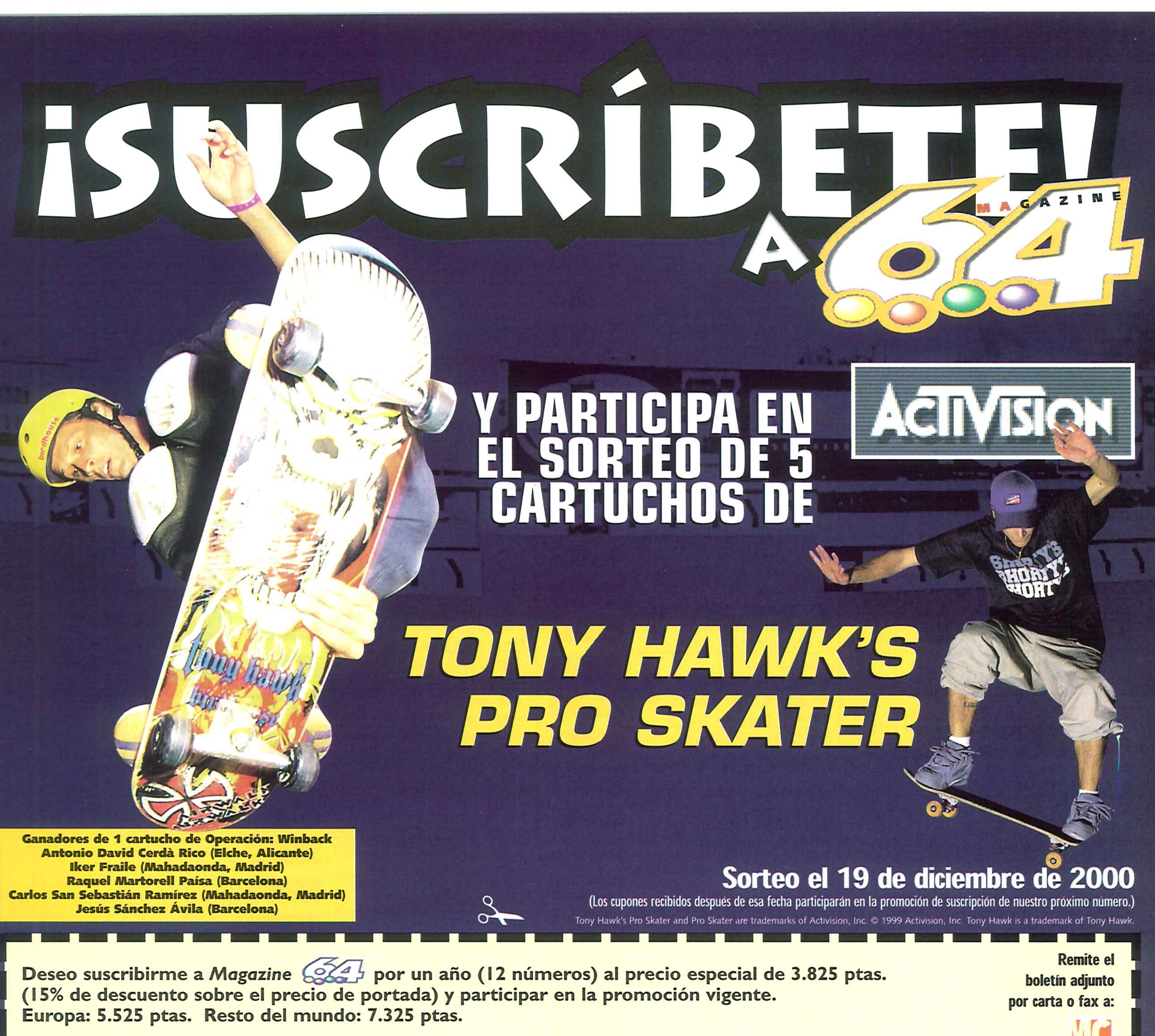
40 WINKS	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25	78%	3
A BUG'S LIFE	Proein ● 1 jugad. ● 10.990 ● Nº 27	60%	3
AERO FIGHTERS ASSAULT	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
AIRBOARDER 64	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77%	1
ALL STAR BASEBALL	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 9 ● 9.490	84%	3
BAKU BOMBERMAN	Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73%	1
BEETLE ADVENTURE RACING	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
BOMBERMAN HERO	Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75%	1
BUCK BUMBLE	Ubi Soft ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 8.490	72%	2
BUST A MOVE	Acclaim ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 8.990	72%	2
CASTLEVANIA 64	Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84%	4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES	Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.	75%	3
CHAMALEON TWIST	Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70%	2
CIBER TIGER	NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11	73%	3
CHOPPER ATTACK	EA ● 1 jugad. ● Nº 11 ● Nº 8.990	82%	3
DAIKATANA	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 30	69%	3
DESTRUCTION DERBY 64	NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●	67%	3
DISNEY'S TARZAN	Proein ● 1 jugad. ● Nº 29	45%	1
DUAL HEROES	Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65%	0
EARTHWORM JIM 3D	Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25	78%	2
FLYING DRAGON	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490	78%	2
HEXEN	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69%	1
HOLY MAGIC CENTURY	Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72%	3
HOT WHEELS	EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68%	3
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 29	60%	2
MACE: THE DARK AGE	NSC ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 10.990 ptas.	81%	3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62%	2
MONSTER TRUCK MADNESS	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71%	2
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71%	1
NBA HANGTIME	Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	75%	1
NBA LIFE '99	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64%	2
NBA LIFE 2000	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●	70%	3
NBA PRO'98	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 5 ● 4.990 ptas.	82%	2
RAMPAGE 2	Mydway ● 1-3 jugad. ● Nº 11 ● 8.990	30%	0

RAT ATTACK	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70%	3
RE-VOLT	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73%	3
RAKUGA KIDS	Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14	80%	4
ROAD RASH 64	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69%	3
ROBOTRON 64	NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9	80%	2
RUGRATS: TREASURE HUNT	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69%	1
RUSH 2	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 17 ● 5.990	62%	2
OLIMPIC HOCKEY 98	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84%	1
QUAKE 64	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	79%	3
SCARS	Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.	79%	3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER	Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.	78%	2
SUPERCROSS 2000	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.	76%	2
TETRISPHERE	Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73%	3
TONIC TROUBLE	Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23	80%	3
TOP GEAR HYPERBIKE	Kemco/Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 33	66%	3
TOP GEAR RALLY	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86%	4
TOY STORY	Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●	77%	3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65%	2
VIGILANTE 8	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 29	63%	3
VIRTUAL POOL 64	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77%	4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75%	3
WCW MAYHEM	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28	78%	3
WCW NITRO	T. HQ ● 1-4 jugad. ● Nº 17	50%	3
WCW VS NWO	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 6 ● Nº 8.990	82%	3

DE TIROS LARGOS







Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.º ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: .... N.º: ....

Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.º ❑❑❑❑ (clave del banco) ❑❑❑❑ ❑❑ (clave y nº de control de la sucursal) ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Y EL MES QUE VIENE...

64 MAGAZINE

Nº 36

ANALIZAMOS

MARIO TENNIS

RUSH 2049

ÚLTIMAS NOTICIAS DE

DINOSAUR PLANET

BATTLE FOR NABOO

ADEMÁS: ¡HABLAMOS EN EXCLUSIVA CON MIYAMOTO SOBRE GAMECUBE, GAME BOY ADVANCE Y EL FUTURO DE LA N64!

GUÍA DE COMPRAS 64

M&M Magazine

¡Interrogamos a las más chicas más guerreras del mundo videojueguil!



Joanna Dark

Jo es la predilecta de los auténticos expertos. Siempre lista para una incursión nocturna en territorio enemigo, mantiene una ambigua relación con su jefe. Eso sí, no le hace el café ni a Dios (se ve que ha leído mucha literatura feminista). Con ese traje tan ceñido, la pobre debe pasar unos calores... ¿Te ayudamos a sacártelo, cielo?

Lara Croft

Hija de Lord Henshingly Croft, era una inocente colegiala cuando se sumó a una expedición al Nepal, de la que volvió como una mujer de armas tomar (literalmente). Es el paradigma del pijerío: de noble cuna y con perfecto acento "te-lo-juro-por-Snoopy". Distante, atrevida y siempre vestida para matar, la Croft no sale de casa sin colocarse bien su imponente par. De pistolas.



P Imagínate embarcada en una trepidante misión en medio de la hostil inmensidad de la Antártida. ¿Qué ropita llevarías puesta?

Joanna: Si tiritara de frío, perdería puntería. Por eso, lo mejor es un trajecito bien ajustadito, ideal por su flexibilidad y confort. Y un sombrero me iría de perlas para minimizar la pérdida de calor.

Lara: No veo ninguna razón para no llevar lo de siempre: camiseta y pantaloncitos. Correré mucho para mantenerme caliente. Además, con una indumentaria más pesada no podría nadar.

P ¿Con qué clase de hombres te gustaría tener una cita en un oscuro callejón? ¿Con alguien como nosotros, quizá?

Joanna: Con alguien que no me dé mucho la murga. Debería ser lo bastante inteligente para arreglárselas él solito, y –lo que es más importante- tendría que tener una buena pistola.

Lara: Estoy demasiado ocupada para andar tonteando por ahí. Por otra parte, creo que es bueno mantener un poco el misterio. Si tanto os carcome la curiosidad, os diré que tendría que ser alguien muy rico e interesado por la arqueología y las especies en peligro de extinción.

P Si no son los diamantes, ¿cuál es el mejor amigo de una chica?

Joanna: Visión nocturna. Nunca se sabe cuándo un guardia va a tocar un interruptor de la luz. Además, un arma que ve a través de las paredes también es muy socorrida.

Lara: Un par de pistolas. Por aquello de la munición infinita y tal...

P Sólo una pregunta más. ¿Algún romance en perspectiva?

Joanna: En realidad, no. He hecho unos cuantos amigos últimamente; algunos de ellos vienen de muuuy lejos,¿sabéis? (ji, ji). Además, el otro día conocí a un fontanero en una fiesta organizada por Datadyne y Nintendo. Besa muy rico, aunque el mostacho raspa un poco.

Lara: Me temo que no. Es un poco difícil, ya que ahora mismo estoy atrapada en una pirámide en ruinas. Si sobrevivo, ¿quién sabe?

¡No dispares, cariño! Lo de la videocámara en la ducha no ha sido cosa nuestra...



Mmm... No hay nada tan sugerente como las trencitas de Lara ondeando al viento. ¿Dónde será que se guarda los clips para el pelo?



El veredicto

Preside el Juez Conker

Creo que el gusto de Lara por la ropa ligera llama la atención de muchos jugadores salidos. Sin embargo, si a Joanna le gusta un tipo con una buena pistola, yo soy su hombre. ¿Hace un chupito de avellana, muñeca?

tu Game Boy nunca ha saltado tan alto

Supercross Freestyle

Nintendo

GAME BOY COLOR

Jeu officiel

S-X FIM Supercross World Championship

LICENSED BY Nintendo

INFOGRAMES

ONLY FOR GAME BOY COLOR

- Licencia oficial de FIM Supercross y Motocross World Championships -
- Hasta 16 trucos para hacer maniobras espectaculares en el modo freestyle -
- Los mejores 20 pilotos del mundo, motos oficiales, circuitos reales... -
- Excelentes gráficos y originales vídeos -

INFOGRAMES

TU MEJOR APUESTA

